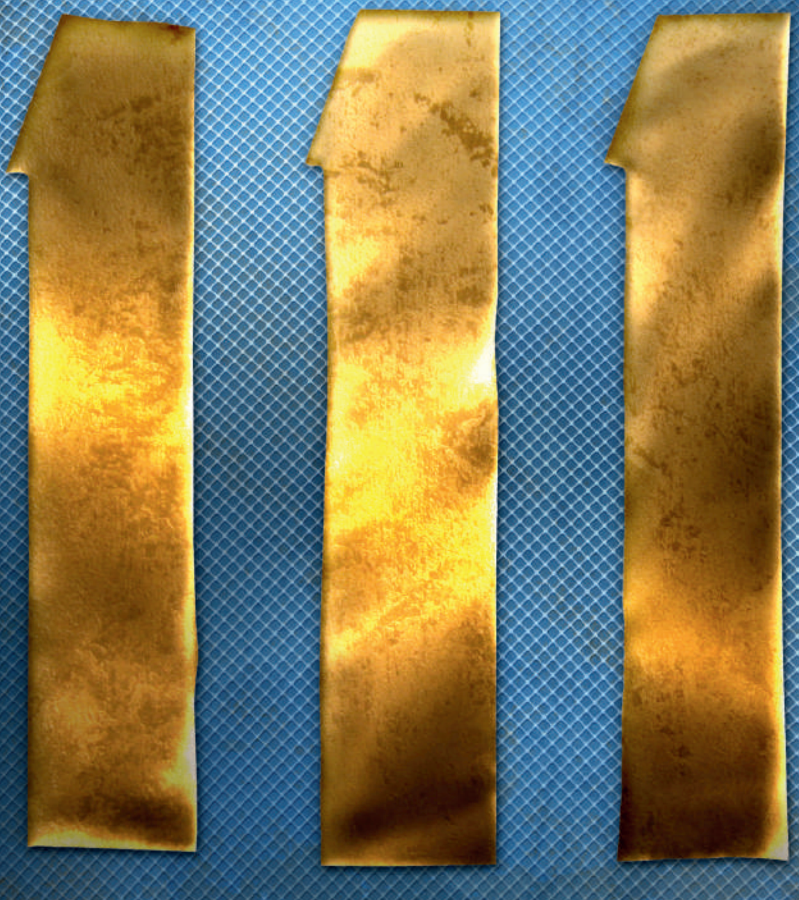
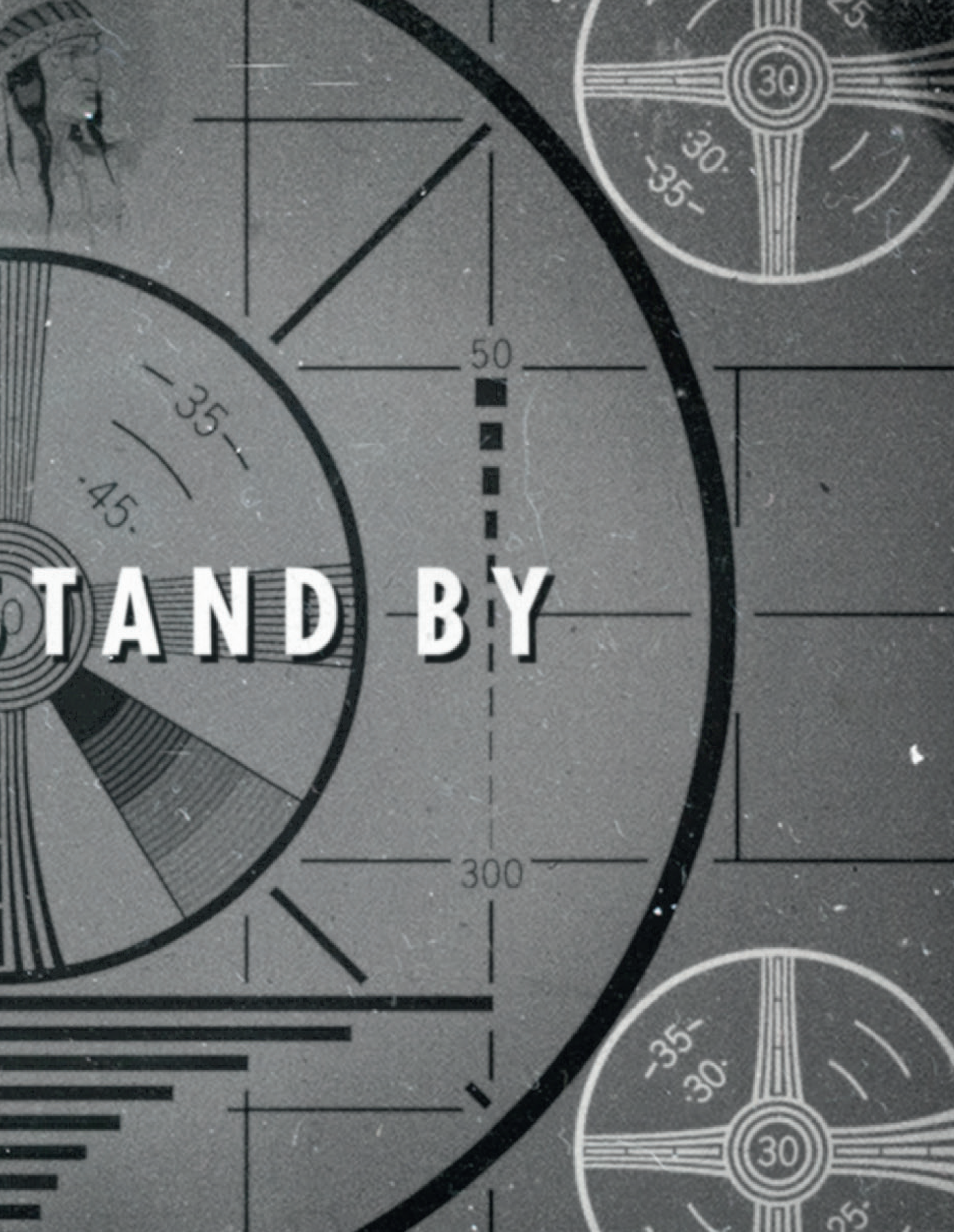
Fallout®



LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

ARKHANE ASYLUM

30
30
35
325
PLEASE S
30
20
575
35
30
30


TAND BY
50
300
35
45
30
35
30
25
35
30
30
25

Fallout

LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

ARKHANE ASYLUM

Version anglaise

Concepteurs principaux
Nathan Dowdell et Sam Webb

Conception additionnelle par
Virginia Page

Auteurs
Alison Cybe, Jason Brick, Nathan Dowdell, Donathin Frye, Oz Mills, Virginia Page et Sam Webb

Éditrice
Carol Darnell

Conception graphique
Michal E Cross, Tom Hutchings et Stephanie Toro

Maquette
Tom Hutchings

Directrice artistique
Katya Thomas

Illustration de couverture
Michal E Cross

Relecture
Carol Darnell

Responsables de projet
James Barry et Virginia Page

Directeurs de management
Peter Grochulski et Sam Webb

Illustrations et équipes de Bethesda
Michael Kochis, Laura Martson, Emil Pagliarulo, Spencer Weisser, Jessica Williams et Calvin Yang

Directeur de la création
Chris Birch

Directrice des opérations
Rita Birch

Directeur de management
Cameron Dicks

Contrôleur financier
Luc Wolfenden

Responsable de production
Sam Webb

Chef des services créatifs
Jon Webb

Chef des ventes
Will Sobel

Responsable logistique
Peter Grochulski

Producteur de contenu audiovisuel
Steve Daldry

Photographe
Rocío Martín Pérez

Service client
Lloyd Gyan

Responsable administratif
Shaun Hocking

Responsable de la boutique en ligne
Kyle Shepard

Analyse des données
Benn Graybeaton

Comptable
Valya Mkrtchyan

Remerciement à
David Evans, toute l'équipe de Bethesda Softworks et tous les fans et testeurs de *Fallout*

Version française

Une publication
ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

Directeur de publication
Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition
Fabien Marteau

Traduction
Caroline Hammer, Justine Niogret, Julie Plagès et Jérôme Vivas-Burel

Relecture
Olivier Larue

Maquette
Stéphanie Lairet

Office manager
Sabrina Beaufils

Services généraux
Raphaël Crouzat

© 2022 Bethesda Softworks LLC. FALLOUT et les logos du jeu sont des marques déposées de ZeniMax Media Inc. ou de ses filiales aux USA et/ou dans d'autres pays.
Le système 2d20 et les logos Modiphius sont © Modiphius Entertainment Ltd. 2022.
Tous les textes du système 2d20 sont © Modiphius Entertainment Ltd. Tout usage non autorisé d'un matériel sous copyright est illégal.
Tous les noms déposés sont utilisés de manière fictionnelle, sans volonté d'infraction. Ceci est une œuvre de fiction. Toute similitude avec des événements passés ou présents serait une pure coïncidence involontaire, à l'exception des personnes et événements mentionnés dans le cadre d'un contexte historique.
Version française © 2022 Arkhane Asylum Publishing. Tous droits réservés.

TABLE DES MATIÈRES

★ Introduction ★
BIENVENUE DANS LES TERRES DÉSOLÉES

La guerre. La guerre ne meurt jamais 6
Ce dont vous avez besoin pour jouer 8

★ Chapitre Un ★
RÈGLES DU JEU

Le jeu de rôle sur table 12
Tests de compétence 13
Points d'action 18
Chance 20

★ Chapitre Deux ★
COMBAT

Rencontres de combat 24
Dégâts et blessures 32
Soins 33
L'environnement 36

★ Chapitre Trois ★
CRÉATION DE PERSONNAGE

Attributs S.P.E.C.I.A.L.. 42
Compétences 44
Statistiques dérivées 47
Aptitudes 49
Évolution du personnage 49
Créer un personnage 50
Étape 1 : choisir son origine 51
Étape 2 : augmenter ses attributs S.P.E.C.I.A.L.. 58
Étape 3 : atouts personnels et achats de rangs de compétence 58
Étape 4 : choisir sa première aptitude 59
Étape 5 : statistiques dérivées 74
Étape 6 : choisir son équipement 76

★ Chapitre Quatre ★
ÉQUIPEMENT

Obtenir de l'équipement 84
Modifier de l'équipement 87
Armes, munitions et mods d'arme 88
Armes légères 95
Armes à énergie 101
Armes lourdes 106
Armes de corps à corps 111
Projectiles 119
Explosifs 119
Habillement 122
Armures 130
Consommables 149
Livres et magazines 172
Bric-à-brac 181

★ Chapitre Cinq ★
LA SURVIE

Rester en vie 190
Fouiller 195
Fabriquer 209

★ Chapitre Six ★
ENTREPRISES DE L'AMÉRIQUE D'AVANT-GUERRE

Fournisseurs d'énergie et de matières premières 230
Fabricants 235
Entreprises de service 243
Géants de la technologie 245

★ Chapitre Sept ★
VAULT-TEC

Principes fondateurs et buts de Vault-Tec . . . 250
Abris du Commonwealth 252
Rencontres dans les Abris 256
Intrigues dans les Abris 258

★ Chapitre Huit ★
LE COMMONWEALTH

Événements majeurs du Commonwealth . . . 264
Lieux importants du Commonwealth 265
Lieux génériques du Commonwealth 302
Rencontres du Commonwealth 305
Intrigues du Commonwealth 306

★ Chapitre Neuf ★
MAÎTRISER LE JEU

Maîtriser les règles 312
Sécurité et consentement 316
Vivre l'expérience Fallout 318
Quêtes et campagnes 322

★ Chapitre Dix ★
RÉSIDENTS DES TERRES DÉSOLÉES

Types de PNJ 330
Créatures 334
Personnages 335
Animaux et insectes 337
Humanoïdes mutants 353
Robots 355
Super mutants 364
Synthés 370
Tourelles 375
Confrérie de l'Acier 380
Pillards 384
Habitants des Terres désolées 389

★ Chapitre Onze ★
EN FANFARE, OU EN CATIMINI

Acte 1 : Un crime macabre 401
Acte 2 : L'intrigue se corse 405
Acte 3 : L'Institut 412
Conclusion 417

★ Chapitre Douze ★
APPENDICES

Index 420
Fiches de personnage 428

★ *Introduction* ★

BIENVENUE DANS LES TERRES DÉSOLÉES

LA GUERRE. LA GUERRE NE MEURT JAMAIS 6
CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER 8

Introduction

BIENVENUE DANS LES TERRES DÉSOLÉES

LA GUERRE. LA GUERRE NE MEURT JAMAIS

Les États-Unis d'Amérique sont de l'histoire ancienne. Ils ont été détruits quand les têtes nucléaires du monde entier ont été lancées. L'apocalypse qui a suivi a mis un terme à la Grande Guerre, mais aussi à la civilisation, remplacée par les Terres désolées. Ce paysage irradié est grêlé de cités en ruines, de sociétés sur le déclin et de poches de survivants désespérés, aux prises avec une variété de créatures mutantes, de bêtes horribles et de goules immortelles. Tout ce qui n'a pas été tué sur le champ a été irradié et la majeure partie de la faune et de la flore du pays a été annihilée.

Les survivants s'échinent à récupérer le peu qu'ils peuvent et à sauver ce qu'ils ne peuvent pas reconstruire. La civilisation commence à prendre à nouveau racine et certaines zones du pays ont atteint un niveau de stabilité que d'aucuns qualifieraient de confortable, du moins pour les riches et les puissants.

Avec le développement de ces communautés, des factions disparates ont commencé à prendre leurs distances. Chacune d'entre elles cherche sa propre voie, certaines s'avérant plus périlleuses que d'autres. La plus redoutable de ces factions est de loin celle des pillards qui n'accordent aucune valeur à la vie en dehors de la leur. Pourtant, la civilisation commence à prospérer, malgré ces difficultés. Le commerce et l'économie ont repris dans certaines zones des Terres désolées qui voient

Choisissez un emploi
SPECIAL
à vos yeux!
Éducateurs
Techniciens & mécaniciens
prices slashed!
big sale!
Ouvriers du bâtiment & de la conception
Professionnels de santé
Ouvriers de sécurité publique
Spécialistes du marketing
Exterminateurs

BIENVENUE DANS LE COMMONWEALTH

Par défaut, le cadre de jeu de *Fallout : le jeu de rôle* est le Commonwealth. Il s'agit de la région dans laquelle se déroule le jeu vidéo *Fallout 4*. Cet ouvrage présente nombre des lieux, personnages et aspects du Commonwealth tels qu'ils sont « au début du jeu », ce qui veut dire qu'ils ne sont pas encore influencés par les choix du personnage du jeu vidéo. Il peut y avoir certaines exceptions qui, souvent, seront indiquées dans le texte si un endroit ou un personnage dépend de la survenue d'un autre événement. Le cadre de jeu est ainsi présenté afin que vous disposiez de la liberté de l'explorer et de créer vos propres histoires et quêtes, sans restriction.

Les MJ familiers du cadre de *Fallout* peuvent vouloir mener des parties à d'autres époques ou dans d'autres régions incluses dans la série de jeux vidéo. Même si ces possibilités ne sont pas couvertes par ce livre, les règles qu'il contient peuvent servir pour ces histoires. Certains ajustements peuvent néanmoins être nécessaires pour coller au ton, au lieu et à l'époque choisis, en fonction des besoins du MJ.

également renaître un semblant de gouvernement. Chaque communauté adapte ou ajuste son propre système gouvernemental en fonction de ses besoins. Des marchands empruntent des routes protégées et font affaire dans les cités qu'ils atteignent. Ils ont d'ailleurs créé une nouvelle monnaie, sous la forme de capsules de bouteille (des « capsules », tout simplement).

La vie dans les Terres désolées est difficile. Le soleil cogne fort et les radiations sont intenses. L'eau pure et la nourriture sont rares et la plupart des survivants ont dû s'adapter à l'eau sale et à des vivres irradiés. Survivre seul est difficile, au mieux, mais vivre dans une communauté implique d'autres défis.

QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Ce livre contient toutes les informations nécessaires aux joueurs et aux meneurs de jeu pour commencer à jouer au jeu de rôle se déroulant dans l'univers de *Fallout*. Quelle que soit votre expérience dans le jeu de rôle, cet ouvrage vous guidera dans les étapes de la création de votre personnage et dans l'apprentissage des règles du jeu. Il vous fournira aussi toutes les informations sur le cadre de jeu, ainsi que des conseils à destination du meneur de jeu. Et il comprend même une première quête pour vous aider à vous lancer !

QUEL GENRE DE QUÊTE PUIS-JE ENTREPRENDRE ?

La liste des quêtes possibles pour ***Fallout : le jeu de rôle*** est infinie. Vous pouvez enquêter sur les horribles et déroutantes expérimentations de Vault-Tec ; devenir une bande de mercenaires qui protège ou pille les caravanes commerciales et les communautés ; essayer de toucher le pactole de capsules pour vivre dans le luxe… ne serait-ce que son équivalent postapocalyptique ; affronter le dangereux et illusoire Institut qui, caché dans des ruines, fabrique des doubles synthétiques des humains ; ou croiser la puissante Confrérie de l'Acier et sa technologie de pointe. Ou peut-être n'êtes-vous qu'un groupe de voyageurs, en quête de sa place dans les Terres désolées, cherchant à rebâtir l'Humanité.

En vous proposant d'interpréter des habitants de l'Abri ou des Terres désolées, ainsi que des goules, des super mutants et même un adorable robot Mister Handy, ***Fallout : le jeu de rôle*** vous permet d'explorer tous les aspects des Terres désolées que vous souhaitez, en adoptant le point de vue de nombre de leurs occupants. Ratissez des abris délabrés, impliquez-vous dans la politique des factions ou contentez-vous de fouiller les ruines du vieux monde. Tout ceci attend que vous le découvriez, pour peu que vous surviviez aux créatures monstrueuses des Terres désolées, aux radiations nucléaires, aux luttes politiques et, de temps à autre, à une attaque de pillards.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER

Il va vous falloir deux ou trois petites choses avant d'entamer votre voyage dans les Terres désolées. Quand vous les aurez en votre possession, vous serez fin prêt !

DES JOUEURS ET UN MENEUR DE JEU

Vous allez avoir besoin de joueurs (entre trois et cinq, selon nous) et d'un meneur de jeu. Les joueurs créent chacun un personnage et tous ces personnages forment un groupe qui voyage dans des contrées à la désolation nucléaire pour en relever les défis. Le meneur de jeu, quant à lui, s'occupe de… mener le jeu : il interprète tous les autres personnages, prépare les épreuves que rencontrent les joueurs, établit l'intrigue de la campagne et statue sur les règles. Des conseils à son intention et des explications sur son rôle sont présentés dans le *Chapitre 9 : Maîtriser le jeu*.

DES FICHES DE PERSONNAGES

Chaque joueur doit disposer de sa propre fiche de personnage pour y noter les informations relatives à son alter ego. Vous en trouverez un exemple en fin d'ouvrage, ou vous pouvez la télécharger sur arkhane-asylum.fr. Si vous utilisez des fiches imprimées, nous vous conseillons de les remplir au crayon à papier, puisque les informations que vous notez peuvent évoluer en cours de partie. Une autre option consiste à utiliser des versions PDF sur ordinateur, tablette ou mobile, ou même de tout noter sur une feuille blanche. Tant que vous pouvez écrire, comprendre et modifier facilement ces renseignements, vous êtes paré !

DES DÉS

Fallout : le jeu de rôle nécessite deux types de dés, que vous pouvez facilement trouver en ligne ou dans les magasins spécialisés : des dés à vingt faces (appelés d20) et des dés à six faces, classiques (appelés d6).

Dans l'idéal, vous disposerez de deux d20 par personne. Si vous n'en avez pas assez, votre groupe peut se contenter de partager un seul ensemble de d20. Vous n'en jetterez jamais plus de cinq en même temps.

Vous aurez aussi besoin d'au moins quatre d6. Dans le cadre de ce jeu, nous les appellerons des dés de combat et nous les indiquerons par le symbole dans ces pages. Nous vous conseillons d'utiliser les d6 spécialement créés pour ***Fallout : le jeu de rôle***, que vous pouvez vous procurer sur arkhane-asylum.fr. Les symboles qu'ils présentent ont différentes significations, expliquées plus tard et facilitant la lecture des résultats. Si vous ne possédez pas ces dés spéciaux, vous pouvez utiliser des d6 normaux, avec des chiffres sur chaque face, et vous reporter à la table en page 29 pour interpréter les résultats.

JETONS, PIONS OU CAPSULES

Vous aurez aussi besoin de quelque chose pour garder le compte des points d'action. Vous pouvez même utiliser les capsules disponibles sur arkhane-asylum.fr, si vous souhaitez jouer à fond la carte *Fallout* ! Vous pouvez aussi vous servir de jetons de poker ou de tout autre pion pour les représenter.

Si vous n'avez rien de tout cela sous la main, vous pouvez compter les points d'action sur un morceau de papier. Même s'il est plus délicat de les visualiser ainsi, si un joueur s'occupe de tenir le compte des points d'action du groupe et le MJ des siens, cette méthode convient tout aussi bien.

DU PAPIER ET DES CRAYONS

Enfin, il vous faut du papier et quelques crayons. Ils vous seront nécessaires pour remplir votre fiche de personnage, mais également pour pouvoir prendre des notes pendant la partie. Le MJ va vous fournir des informations sur un personnage ou un lieu et il est possible que vous vouliez tenir un journal de vos quêtes à mesure que vous les vivrez. Certains joueurs utilisent des feuilles de papier et les gardent avec leur fiche de personnage. D'autres préfèrent le numérique, d'autres encore se servent d'un journal ou d'un carnet qu'ils consacrent au jeu.

★ *Chapitre Un* ★

RÈGLES DU JEU

LE JEU DE RÔLE SUR TABLE . . . 12

TESTS DE COMPÉTENCE . . . 13

POINTS D'ACTION . . . 18

CHANCE . . . 20

Chapitre Un

RÈGLES DU JEU

JEU DE RÔLE SUR TABLE

Dans un jeu de rôle, votre **meneur de jeu** (que nous appellerons le **MJ**) et vos camarades joueurs souhaitent partager une histoire avec vous, dans laquelle vous explorez les Terres désolées postnucléaires où des monstres mutants se tapissent dans le moindre recoin et où les autres survivants se méfient terriblement les uns des autres. En groupe, vous allez voyager sur des autoroutes en ruines, traverser des villes délabrées, compléter des quêtes et bâtir des communautés en décrivant ce que fait votre personnage dans le cadre de ce récit improvisé. Lorsque vous souhaitez voir votre alter ego accomplir une action, vous vous en remettrez aux règles du jeu pour déterminer son échec ou sa réussite.

S'il y a un doute sur les chances de réussite de votre personnage ou si son échec peut être intéressant, ou même si votre alter ego est en danger, vous devez effectuer un **test de compétence** : les règles servent alors à résoudre un problème ou un conflit et, une fois que l'issue est connue, le meneur de jeu reprend la narration de la scène en se basant sur vos actions. Il décrit alors les réactions des personnages non joueurs (PNJ) et des créatures.

Ce mode de jeu est libre : chaque joueur peut agir à sa guise, sans respecter d'ordre en particulier, et le temps s'écoule dans la fiction selon la vitesse nécessaire aux actions entreprises par le groupe. En revanche, quand un combat éclate, la partie est divisée en rounds et en tours : chaque joueur joue un tour et chaque round représente une courte période durant laquelle chaque personnage agit une fois.

Le meneur de jeu

Le MJ est un joueur dont les responsabilités sont uniques. Il mène la partie, incarne les personnages non joueurs et les créatures, demande des tests de compétence et en interprète les résultats avant de décrire ce qui vous arrive dans les Terres désolées.

Il est chargé de vous présenter l'histoire et de la faire avancer en fonction des décisions de votre personnage, ainsi que de vous expliquer comment réagissent les personnages non joueurs. Néanmoins, ces derniers doivent aussi utiliser les règles du jeu pour agir.

TESTS DE COMPÉTENCE

Un test de compétence constitue la méthode par laquelle vous résolvez l'action que vous entreprenez par l'entremise de votre personnage. Vous jetez quelques dés dont le résultat vous indique si vous avez réussi, échoué ou compliqué la situation.

Lorsque le MJ vous demande d'effectuer un test, vous devez vérifier les attributs de votre personnage, lancer une réserve de dés comprenant de deux à cinq dés à vingt faces (des « d20 », dont la réserve est notée Xd20, X étant le nombre de dés à jeter) et obtenir au moins autant de réussites que le nombre exigé par le MJ pour réussir.

Résumé d'un test de compétence

Additionnez les valeurs d'**Attribut + Compétence**.

Définissez la **difficulté**.

Voulez-vous **acheter des d20** avec vos points d'action ?

Lancez les dés.

Comptez vos **réussites**.
En avez-vous obtenu assez pour égaler ou dépasser la difficulté ?

Toute réussite surnuméraire devient un **point d'action** à dépenser ou à conserver.

JETER LES DÉS

1. **CHOISISSEZ ATTRIBUT + COMPÉTENCE :** le MJ vous indique quels sont l'attribut et la compétence de votre fiche de personnage les plus appropriés pour votre test. Additionnez ces deux valeurs : vous obtenez votre **seuil de réussite** (SR) pour chaque d20. Notez que vous pouvez suggérer au MJ la combinaison la plus judicieuse, selon vous, mais le dernier mot lui revient.

   - Votre seuil de réussite correspond au nombre que chaque d20 ne doit pas dépasser pour générer une réussite.

2. **DÉFINISSEZ LA DIFFICULTÉ :** le MJ choisit une **difficulté** pour le test, généralement comprise entre 1 et 5. Elle correspond au nombre de réussites que vous devez obtenir afin que le test de compétence soit un succès.

3. **LANCEZ LA RÉSERVE DE DÉS :** assemblez votre réserve de dés. Elle commence à 2d20, mais vous pouvez en acheter jusqu'à 3 de plus en dépensant des **points d'action**, ou **PA** (cf. page 18). Après avoir ajouté ces d20 achetés à la réserve, jetez-la.

4. **COMPTEZ LES RÉUSSITES :** chaque d20 dont le résultat est inférieur ou égal au seuil de réussite constitue une réussite. Chaque résultat de 1 est une **réussite critique** et compte pour deux réussites.

   - Si la compétence que vous utilisez est un **atout personnel** (cf. page 47), alors vous obtenez une réussite critique pour chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal à la valeur de cette compétence.
   - Chaque résultat de 20 entraîne une **complication** (cf. page 15).

5. **COMPAREZ LE NOMBRE DE RÉUSSITES À LA DIFFICULTÉ :** si le nombre de réussites obtenues est supérieur ou égal à la difficulté du test, vous avez réussi. Dans le cas contraire, vous avez échoué.

   - Chaque réussite obtenue au-delà de la difficulté est convertie en point d'action (cf. page 18).

6. **DÉTERMINEZ L'ISSUE :** le MJ décrit les conséquences du test. Si ce dernier est réussi, vous pouvez dépenser des points d'action pour en améliorer le résultat. Ensuite, les effets des complications sont résolus.

***Exemple :** Nate doit savoir si Codsworth va bien, car le robot a été seul pendant deux cents ans. La difficulté de son test est de 1 et il doit utiliser Charisme + Discours (7 + 2 = 9). Le joueur de Nate jette 2d20 et vérifie leurs résultats un à un : il obtient un 5 et un 19. Puisque le 5 est inférieur au seuil de réussite de Nate, ce dernier récolte 1 réussite et son test est un succès. Codsworth décrit à quel point il a été difficile d'entretenir la maison pendant deux siècles…*

HEAD
TORSO
RIGHT LEG
LEFT LEG
20
14
12
18
19
9
11
3

SEUIL DE RÉUSSITE

Lorsque le MJ vous demande un test de compétence, mettez-vous d'accord sur la combinaison d'**attribut + compétence**, tirée de votre fiche de personnage, qui correspond le mieux à l'action que vous essayez d'accomplir. Ce seuil de réussite (SR), que vous obtenez en additionnant les valeurs de l'attribut et de la compétence choisis, vous indique le résultat maximum que chaque d20 doit afficher afin que vous récoltiez une réussite.

RÉUSSITES ET DIFFICULTÉ

Le nombre de réussites que vous devez obtenir grâce à vos d20 pour que le test soit un succès est appelé « la difficulté ». Une tâche simple ne nécessite que 1 réussite, tandis qu'une tâche éprouvante, que vous n'accomplirez qu'à force de tripes et de détermination, nécessite 5 réussites.

Chaque d20 dont le résultat est inférieur ou égal au seuil de réussite vous confère 1 réussite. Néanmoins, un seul d20 peut vous octroyer 2 réussites si son résultat est une réussite critique. Prenons un exemple : votre SR est de 10 (la combinaison de l'attribut et de la compétence est de 8 +2). Chaque d20 qui affiche un résultat compris entre 2 et 10 génère 1 réussite et chaque dé qui indique 1 confère 2 réussites. Admettons que votre compétence est un atout personnel : chaque résultat compris entre 3 et 10 génère dans ce cas 1 réussite et un résultat de 1 ou 2 vous octroie 2 réussites.

Comptez le nombre total de réussites et comparez-le à la difficulté : s'il est supérieur ou égal à cette dernière, votre action est couronnée de succès. Chaque réussite au-delà de la difficulté est convertie en point d'action (cf. page 18) qui vous permet d'améliorer l'issue du test ou d'acheter des d20 dans le cadre de tests à venir.

Exemples de difficultés de tests

DIFFICULTÉ	EXEMPLE
0	Récolter des rumeurs dans une communauté, fouiller une pièce dans un bâtiment abandonné
1	Tirer sur une cible à portée courte, crocheter une serrure simple
2	Enfoncer une porte renforcée, soigner une blessure
3	Identifier un poison inconnu, désactiver un robot en vous faufilant derrière lui
4	Pirater un ordinateur complexe, désarmer une mine terrestre
5	Convaincre un ennemi de se rendre, tirer sur une cible à portée longue par une nuit de tempête

RÉUSSITES CRITIQUES

Quand vous effectuez un test, chaque résultat de 1 est une réussite critique qui vous confère 2 réussites.

Si la compétence utilisée compte parmi vos atouts personnels (cf. page 47), alors vous obtenez une réussite critique pour tout résultat inférieur ou égal à la valeur de cette compétence. Par exemple, si la valeur de votre compétence Discrétion est égale à 3, et si Discrétion est l'un de vos atouts personnels, alors, chaque d20 dont le résultat est inférieur ou égal à 3 vous confère une réussite critique.

Attribut + Compétence par défaut

La liste de compétences de votre fiche de personnage indique l'attribut par défaut associé à chaque compétence. Certains tests peuvent préciser quelle combinaison d'attribut et compétence vous devez employer pour définir votre seuil de réussite, mais à la discrétion du MJ, vous pouvez suggérer une tout autre configuration.

Vous pouvez utiliser **Intelligence + Armes légères** pour identifier la marque d'une arme, ou **Force + Médecine** pour remettre en place une épaule déboîtée. Vous pouvez toujours suggérer une autre combinaison d'attribut + compétence, mais le dernier mot revient toujours au MJ.

COMPLICATIONS

Lors d'un test de compétence, tout résultat de 20 entraîne une complication : un nouveau détail dans la scène qui survient après la résolution du test et rend la situation plus difficile. Une complication peut créer un problème (comme l'enrayage d'une arme à feu, ou un rossignol cassé dans une serrure) ou compliquer les prochains tests d'une compétence spécifique (par exemple en insultant un marchand, ce qui augmentera de 1 la difficulté des prochains tests de **Charisme + Troc** avec lui). Les complications ne vous empêchent pas de réussir : elles introduisent simplement un élément nouveau qui rend les choses plus délicates.

Si ni vous ni le MJ ne parvenez à trouver une complication intéressante pour la scène en cours, le meneur peut décider de gagner 1 point d'action qu'il utilisera plus tard pour ses PNJ ou ses créatures.

Exemple : ***MacCready souffre d'une mystérieuse maladie et son joueur a obtenu une complication lors du test de Médecine destiné à lui permettre de récupérer un peu avant de poursuivre son voyage vers le nord. Le MJ ne trouve pas de complication appropriée et demande donc au groupe si quelqu'un a une idée. Le joueur de MacCready propose : « Il peut avoir de la fièvre. » Le MJ s'empare de la suggestion : « Un marteau-pilon joue dans ton crâne. La difficulté des tests d'Intelligence augmente de 1 jusqu'à ta guérison. »***

RÉSERVE DE DÉS

En temps normal, vous jetez 2d20, vous comparez chaque résultat au seuil de réussite, puis additionnez les réussites que vous générez. Mais vous pouvez acheter plus de dés à jeter ! Grâce aux points d'action, vous pouvez acheter jusqu'à trois d20 supplémentaires pour un même test. Autrement dit, vous pouvez jeter jusqu'à cinq d20 en une seule fois. Les points d'action sont présentés en détail à la page 18.

Exemple : ***Cait fait face à un test de difficulté 3 pour voler quelques capsules à ses ravisseurs, juste sous leur nez. Elle dispose de 3 points d'action dans la réserve du groupe et décide de les utiliser pour acheter deux d20 supplémentaires. Sa joueuse a donc maintenant 4d20 à jeter, ce qui augmente ses chances d'obtenir les 3 réussites nécessaires.***

DIFFICULTÉ 0

Certains tests peuvent présenter une difficulté de 0 et parfois, les aptitudes ou l'équipement de votre personnage peuvent réduire la difficulté à 0. Dans ce cas, ne jetez pas les dés : votre action réussit automatiquement, sans risque de complication. En revanche, puisque vous ne jetez aucun dé, vous ne générez aucun point d'action.

À la discrétion du MJ, vous pouvez toujours choisir de jeter les dés contre cette difficulté de 0. Dans ce cas, puisque vous avez besoin d'obtenir 0 réussite, chacune d'entre elles devient un point d'action, mais vous pouvez alors subir une complication pour chaque 20 du résultat, comme d'habitude. Ce type de test à difficulté 0 est pratique lorsqu'il faut connaître le degré de réussite de votre personnage, malgré un risque d'échec nul.

Parfois, vous serez confronté à une situation qui est difficile non par la tâche en elle-même, mais par l'opposition qui veut vous voir échouer. Dans ce cas, vous et l'autre joueur (en général, le MJ) jetez tous deux une réserve de dés et comparez vos résultats pour déterminer le vainqueur.

TESTS EN OPPOSITION

Lorsqu'un autre personnage s'oppose à vous lors d'un test, son joueur lance sa propre réserve de d20, après avoir acheté des dés supplémentaires s'il le souhaite et le nombre de réussites qu'il obtient devient la difficulté de votre propre test, que vous effectuez à ce moment. Si vous obtenez au moins autant de réussites que votre adversaire, vous remportez le test en opposition et convertissez toute réussite surnuméraire en point d'action. Si vous récoltez un nombre de réussites inférieur à la valeur de difficulté, vous échouez et votre adversaire peut générer des PA.

***Exemple :** le Paladin Danse est aux prises avec un écorcheur et l'empêche de se jeter sur son groupe de combat. Le MJ décide qu'il s'agit d'un test en opposition et effectue donc le test pour l'écorcheur. Il lance 2d20 et obtient 3 réussites : le test de Danse aura ainsi une difficulté de 3. Le seuil de réussite de Danse est de 8, son joueur décide donc d'acheter deux dés supplémentaires grâce aux points d'action de la réserve : il veut s'assurer de récolter les réussites nécessaires. Il jette à présent sa réserve de 4d20 et obtient les résultats suivants : 1, 5, 6 et 18. 4 réussites ! Danse tient bon et engrange même 1 point d'action pour sa réussite supplémentaire. S'il avait obtenu un 10 au lieu du 1, il lui aurait manqué une réussite : le test aurait été un échec et le MJ aurait gagné 1 PA par l'entremise de l'écorcheur.*

AIDE

Pour venir à bout des tâches difficiles, il faut souvent travailler en équipe. Lorsque l'un de vos alliés entreprend un test, vous pouvez l'aider, avec l'autorisation du MJ. Décrivez la manière dont vous vous y prenez et avec le MJ, définissez la combinaison attribut + compétence que vous utilisez. Elle peut être différente de celle qu'emploie votre allié. Jetez ensuite 1d20 et ajoutez les réussites que vous récoltez à celles que génère votre camarade, s'il en obtient au moins une. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas lui transmettre vos réussites.

Points d'action et tests en opposition

Lors d'un test en opposition, le personnage qui s'oppose au personnage actif dépense en premier des PA puis effectue son test. Le personnage actif débourse ensuite des PA pour acheter des dés (s'il le souhaite) et lance sa réserve.

Si le test oppose deux personnages-joueurs, alors leurs joueurs, s'ils veulent acheter des dés supplémentaires, doivent générer des PA pour le MJ (cf. page 18) : la réserve du groupe est destinée aux personnages qui jouent en équipe !

Lorsque vous réussissez un test en opposition, vous générez des PA en comparant votre résultat à celui de votre adversaire. Lorsque vous effectuez votre test contre une difficulté établie, chaque réussite supplémentaire génère 1 PA comme d'habitude. En revanche, lorsque vous êtes le premier à lancer les dés, établissant ainsi la difficulté de votre adversaire, vous générez 1 PA pour chaque réussite manquante dans le résultat de ce dernier.

Difficulté accrue et tests en opposition

Dans un test en opposition classique, nous partons du principe que la seule difficulté est celle qu'oppose votre adversaire. Néanmoins, si un élément augmente la difficulté de votre test, alors cette valeur supplémentaire s'ajoute plutôt au nombre de réussites total de votre adversaire. Dans la même idée, si un élément réduit la difficulté de votre test, cette valeur est plutôt soustraite au nombre de réussites total de votre adversaire. Ainsi, si votre opposant essaie de se faufiler derrière vous dans le noir (ce qui en temps normal augmente de 1 la difficulté de votre test de **Perception + Survie**), il ajoute +1 réussite à son total.

Vous ne pouvez pas acheter de d20 supplémentaire lorsque vous apportez votre aide à un autre personnage : vous ne pouvez lancer qu'un seul d20. Néanmoins, ce dernier ne compte pas dans la limite de 5 dés que peut jeter le personnage que vous aidez.

Lorsque vous aidez un camarade, vous pouvez obtenir des réussites critiques et des complications, comme d'habitude.

Exemple : ***Canigou aide l'Unique Survivant à trouver des médicaments. Le MJ lance 1d20 et ajoute les réussites obtenues au résultat de l'Unique Survivant… si ce dernier en génère au moins une. Le SR de Canigou est de 13. Le MJ lance 1d20 et obtient un 5 : une réussite, qu'il ajoute à celle obtenue par l'Unique Survivant. Ce dernier a donc 2 réussites.***

TESTS EN GROUPE

Lorsque tous les personnages de votre groupe entreprennent une activité simple mais d'envergure, comme se faufiler tous ensemble dans une zone ou voyager à travers une zone dangereuse, vous effectuez un test avec aide spécial. Cela arrive en général quand la difficulté est particulièrement élevée, plusieurs participants devant alors s'entraider pour atteindre au plus vite leur objectif. Le MJ établit la difficulté, puis vous décidez qui prend la tête du groupe pour ce test : les autres membres aident alors ce meneur.

Ce dernier constitue sa réserve de dés comme à l'accoutumée : 2d20 auxquels il peut ajouter jusqu'à 3d20 supplémentaires grâce aux points d'action. Tous les autres personnages lancent 1d20 et utilisent leur attribut et leur compétence. Tant que le meneur du test obtient 1 réussite, quiconque l'aide ajoute ses réussites à ce résultat. Si le nombre de réussites total est supérieur ou égal à la difficulté, alors le test en groupe est un succès.

Les complications générées par des résultats de 20, obtenus par n'importe quel membre du groupe, peuvent être appliquées par le MJ après avoir résolu le test et ses conséquences.

Exemple : ***l'Unique Survivant, accompagné de Deacon et Strong, se faufile derrière un groupe de synthés chercheurs, pour aider un synthé évadé à rejoindre sa nouvelle vie. Le MJ demande un test de difficulté 4, puisque les membres de la patrouille synthétique se montrent particulièrement vigilants. Deacon est le plus discret du groupe, il mène donc le test. Son joueur se saisit de 2d20 et dépense 1 PA pour améliorer sa réserve : elle contient dorénavant 3d20. L'Unique Survivant et Strong lancent chacun 1d20. Deacon obtient 2 réussites, l'Unique Survivant une autre, mais le joueur de Strong échoue : le groupe récolte un total de 3 réussites, ce qui n'est pas suffisant. Le MJ résout le test et décrit le raffut que fait Strong : la tentative de contournement du groupe de synthés dégénère en combat.***

MARGE DE COMPLICATION

En temps normal, chaque d20 qui affiche un 20 génère une complication. Néanmoins, certaines actions, si elles ne sont pas forcément plus difficiles, peuvent se révéler plus risquées que d'autres. Dans ce cas, le MJ peut étendre la marge de complication de ces tests : ainsi, vous déclenchez une complication sur une plage de résultats plus étendue. La table ci-dessous indique les résultats qui déclenchent une complication pour chaque accroissement de la marge de complication.

Table des marges de complication

MARGE DE COMPLICATION	COMPLICATION SUR…	DESCRIPTION
1	20	Normale
2	19–20	Risquée
3	18–20	Hasardeuse
4	17–20	Dangereuse
5	16–20	Périlleuse

Réussite mitigée

Parfois, le MJ peut vous permettre d'obtenir une réussite mitigée après un test échoué. Dans ce cas, vous atteignez malgré tout l'objectif que vous vous étiez fixé, mais ne pouvez pas dépenser de points d'action pour améliorer votre résultat… en échange, le meneur vous impose une ou plusieurs complications. Il doit vous annoncer au préalable combien de complications vous allez déclencher (une seule, en général) et vous pouvez décider d'échouer si le prix vous semble trop élevé.

POINTS D'ACTION

Lorsque vous comparez votre nombre de réussites à la difficulté, chaque réussite au-delà de cette valeur se transforme en point d'action. Par exemple, au cours d'un test de difficulté 2, si vous récoltez 3 réussites, la réussite supplémentaire devient 1 point d'action.

Les points d'action peuvent servir à obtenir plus d'actions, à améliorer l'issue d'un test, à réduire le temps nécessaire à celui-ci, à découvrir des informations sur la situation ou à acheter plus de d20 pour de prochains tests.

Vous pouvez dépenser des points d'action pour :

- **Acheter des d20 (1 à 6 PA) :** achetez des d20 en plus pour un test, avant de lancer la réserve de dés, mais après l'annonce de la difficulté. Le coût de chaque d20 augmente au fur et à mesure : le premier dé coûte 1 point d'action, le deuxième coûte 2 PA et le troisième, 3 PA. Un test ne peut bénéficier que de trois dés bonus au maximum, ce qui inclut les dés octroyés par des aptitudes ou des traits.

- **Obtenir des informations (1 PA) :** posez une seule question au MJ, au sujet de la situation en cours, en fonction de votre test. Le MJ répond honnêtement, mais peut-être pas complètement.

- **Réduire le temps nécessaire (2 PA) :** des PA obtenus lors d'un test réussi peuvent permettre de réduire le temps nécessaire à l'accomplissement de la tâche, si vous êtes pressé. Dépensez 2 PA et réduisez de moitié la durée de votre tâche.

Au combat, vous pouvez dépenser des points d'action pour :

- **Entreprendre une action mineure supplémentaire (1 PA) :** entreprenez une action mineure supplémentaire lors de votre tour. Au cours d'un même round, vous ne pouvez pas entreprendre plus de 2 actions mineures.

- **Entreprendre une action capitale supplémentaire (2 PA) :** entreprenez une action capitale supplémentaire lors de votre tour. La difficulté de tout test de compétence que vous devez effectuer augmente alors de +1. Au cours d'un même round, vous ne pouvez pas entreprendre plus de 2 actions capitales.

- **Infliger des dégâts supplémentaires (1 à 3 PA) :** après avoir réussi une attaque avec une arme de corps à corps ou de lancer, vous pouvez dépenser 1 PA pour ajouter 1 , avec un maximum de 3.

Coût des d20 bonus

RÉSERVE DE DÉS	D20 BONUS	COÛT EN PA
2d20	–	0
3d20	+1d20	1
4d20	+2d20	3
5d20	+3d20	6

Vous pouvez dépenser des points d'action avant ou après votre jet de dés. Chaque option décrit le moment où vous pouvez l'utiliser pour en déclencher les effets. Vous achetez des d20 supplémentaires pour un test avant le jet de dés et vous dépensez des PA après le test pour obtenir des informations, réduire le temps nécessaire, améliorer votre réussite ou entreprendre une action supplémentaire.

CONSERVER DES POINTS D'ACTION

Si vous ne souhaitez pas dépenser immédiatement les points d'action que vous venez de générer, vous pouvez les garder en vue d'une utilisation ultérieure par un membre du groupe. Vous pouvez conserver jusqu'à 6 PA dans cette réserve de groupe et n'importe qui peut piocher dans les PA qu'elle contient.

LA RÉSERVE DE POINTS D'ACTION DU MJ

Tout comme vous, le MJ dispose de sa propre réserve de points d'action qu'il peut dépenser lors des actions de ses PNJ. Il commence chaque quête avec 1 PA par joueur, mais sa réserve n'a aucune limite.

Acheter des dés sans disposer de PA

Si vous ne possédez aucun point d'action pour acheter des d20, vous pouvez toujours générer des PA pour le meneur de jeu. Pour chaque PA que vous auriez dépensé, le MJ ajoute 1 PA à sa réserve. Il pourra ensuite utiliser ces points pour les actions et les tests de ses PNJ. Vous pouvez offrir des PA au MJ uniquement dans le cadre de l'achat de d20 : vous ne pouvez pas le faire pour les autres utilisations de PA.

CHANCE

Non seulement la Chance est l'un de vos attributs, mais de plus, elle vous octroie des points de chance, que vous pouvez dépenser pour faire pencher la balance en votre faveur de bien des façons. Au début d'une quête, vous disposez d'un nombre de points de chance égal à votre valeur de Chance. Vous pouvez dépenser ces points (sans que cela diminue votre valeur d'attribut Chance) pour activer l'une des options suivantes, que ce soit lors d'une phase de jeu libre ou lors de l'un de vos tours en combat.

VEINARD

Dépensez 1 point de chance pour introduire un fait ou un détail de votre situation actuelle, un élément que vous avez de la chance de croiser. Par exemple, lorsque vous fouillez un endroit, vous pouvez tomber sur l'objet qu'il vous faut ou sur les munitions correspondant à votre arme, dénicher la clé d'une porte verrouillée ou un indice vous permettant de deviner le mot de passe d'un ordinateur. Le MJ peut vous indiquer une occasion favorable pour cette option ou vous pouvez lui suggérer ce qu'il peut advenir. Néanmoins, il peut mettre son veto ou vous demander de dépenser plusieurs points de chance pour que votre idée se concrétise.

COUP DE BOL

Dépensez 1 point de chance avant d'entreprendre un test de compétence et utilisez alors votre **CHA** pour déterminer votre seuil de réussite à la place de l'attribut prévu pour ce test. De toute évidence, cette option n'a d'intérêt que si votre valeur de Chance est supérieure à celle de l'attribut concerné.

PARFAIT TIMING

Au début de n'importe quel round de combat, ou juste après l'action d'un autre personnage ou d'une créature, dépensez 1 point de chance pour interrompre l'ordre d'initiative normal et jouer immédiatement votre tour pour ce round. Il s'agit de votre tour normal (vous le jouez simplement plus tôt) et vous ne pouvez donc pas utiliser cette option si vous avez déjà agi lors de ce round.

MISS FORTUNE

Dépensez au moins 1 point de chance afin de relancer les dés d'une réserve que vous venez de lancer. Vous pouvez dépenser ainsi plusieurs points de chance et, pour chacun, vous pouvez relancer 1d20 ou jusqu'à trois . Chaque dé ne peut être relancé qu'une seule fois : vous ne pouvez pas relancer un dé si vous venez de le faire. Vous devez accepter ce nouveau résultat, même s'il est pire que le premier.

Exemple : ***Nick Valentine pirate un ordinateur, mais son joueur n'a pas engrangé assez de réussites pour que le test soit un succès : il devait cumuler 2 réussites, mais a obtenu un 9 et un 19, ce qui ne lui octroie qu'une seule réussite. Le joueur de Nick décide de dépenser 1 point de chance : il relance le dé qui lui a donné un 19 et obtient un 6, ce qui génère la seconde réussite nécessaire.***

Babioles

Les babioles d'un personnage lui permettent aussi de récupérer des points de chance. Une fois par quête, en dehors d'un combat, votre personnage peut prendre quelques instants pour contempler sa babiole et penser à ce qu'elle représente à ses yeux. À ce moment, vous récupérez 1 point de chance. Reportez-vous à la section *Babioles personnelles* en page 80 pour de plus amples détails.

Résumé des options de chance

DÉPENSE	DESCRIPTION
Veinard	Ajouter un détail à la scène
Coup de bol	Utiliser l'attribut de **CHA** pour un test de compétence
Parfait timing	Interrompre l'ordre normal des tours pour agir immédiatement
Miss Fortune	Relancer 1d20 ou jusqu'à 3 par point dépensé

REGAGNER DE LA CHANCE

Vous commencez votre quête avec un nombre de points de chance égal à votre valeur de Chance. Une fois que vous avez dépensé un point, vous ne pouvez pas le réutiliser tant que le meneur de jeu ne remplit pas votre réserve lors d'une étape de votre quête ou au début d'une nouvelle quête. Dans ce cas, vous récupérez tous les points de chance utilisés. Votre nombre de points de chance ne peut jamais être supérieur à votre valeur de Chance.

PHARMAC

★ Chapitre Deux ★

COMBAT

RENCONTRES DE COMBAT . . . 24
DÉGÂTS ET BLESSURES . . . 32
SOINS . . . 33
L’ENVIRONNEMENT . . . 36

Chapitre Deux

COMBAT

RENCONTRES DE COMBAT

Lors des rencontres de combat, les personnages attaquent leurs adversaires, se défendent et protègent leurs alliés. Ces scènes sont plus structurées que les phases de jeu libre. Plutôt que de gérer librement les actions pendant ces rencontres, ces dernières sont divisées en **rounds**, et durant chaque round, chaque personnage joue un seul **tour**. Un round représente une courte période (quelques secondes, une minute tout au plus) au cours de laquelle tous les personnages présents peuvent entreprendre leur action. Une rencontre de combat comprend autant de rounds que nécessaire pour résoudre le conflit.

Chaque tour, vous pouvez entreprendre une **action mineure** et une **action capitale**. Une action mineure représente quelque chose de rapide ou qui soutient votre action capitale. Par exemple, vous pouvez viser ou dégainer votre arme. Une action capitale demande plus de concentration ou d'effort. Par exemple, vous attaquez votre adversaire, vous défendez, piratez un ordinateur ou crochetez une serrure.

Séquence de jeu

1. **Début du combat :** le personnage qui déclenche le combat joue son tour avant le tout premier round.
2. **Initiative :** listez tous les personnages par ordre décroissant d'initiative.
3. **Tours des personnages :** chaque personnage, par ordre décroissant d'initiative, joue son tour.
4. **Début d'un nouveau round :** quand tous les personnages ont joué leur tour, le round prend fin ; un nouveau round débute. Répétez les étapes 3 et 4 aussi souvent que nécessaire pour résoudre le conflit.

INITIATIVE

Au début du combat, le joueur qui engage les hostilités joue un tour immédiatement, après quoi, le MJ classe tous les combattants par ordre décroissant de statistique d'**initiative** et le premier round est lancé. Chaque round, le personnage doté de la plus haute valeur d'initiative commence par jouer son tour, puis chaque autre personnage agit dans l'ordre établi au préalable. En cas d'égalité, le MJ décide qui agit en premier. Quand le dernier personnage a joué son tour, le round prend fin, et le personnage doté de la plus haute valeur d'initiative joue le premier tour du round suivant. Cette séquence se poursuit jusqu'à la fin du conflit.

LA STATISTIQUE D'INITIATIVE

- L'initiative de votre personnage est égale à la somme de ses valeurs de Perception et d'Agilité, à laquelle vous ajoutez les différents bonus issus de son équipement et de ses aptitudes.
- L'initiative d'une créature PNJ est égale à la somme de ses valeurs de Corps et d'Esprit (cf. page 335).
- L'initiative d'un personnage PNJ est calculée de la même façon que celle d'un personnage-joueur, mais certains PNJ redoutables disposent de bonus.

ACTIONS

Vous pouvez entreprendre une action mineure et une action capitale lors de chacun de vos tours de combat. Vous pouvez effectuer une autre action mineure en dépensant 1 point d'action et une autre action capitale au prix de 2 PA. Néanmoins, la difficulté de tout test effectué dans le cadre de cette action capitale supplémentaire augmente de 1. Vous pouvez entreprendre ces actions dans l'ordre que vous souhaitez au cours de votre tour.

Sous aucun prétexte, vous ne pouvez entreprendre plus de deux actions mineures et deux actions capitales lors de votre tour. Vous ne pouvez pas effectuer plus d'une action de déplacement par tour.

ACTIONS MINEURES

- **Interagir :** interagissez de manière simple avec votre équipement ou votre environnement. Par exemple, ouvrez une porte ou appuyez sur un bouton.

- **Prendre une dose :** administrez-vous une dose de drogue que vous tenez en main. Vous pouvez choisir de la donner à un autre personnage volontaire et situé à portée de main. Si vous ne tenez pas encore la drogue, vous devez d'abord la saisir.

- **Saisir un objet :** attrapez un objet que vous portez sur vous ou qui est situé à portée de main. Vous pouvez ranger un autre objet dans le cadre de cette action.

- **Se déplacer :** action de déplacement. Déplacez-vous d'une zone au maximum, jusqu'à un emplacement à portée moyenne ou inférieure. Si vous êtes à terre, vous pouvez vous relever au lieu de vous déplacer.

- **Viser :** relancez 1d20 sur le prochain test d'attaque que vous effectuez au cours du tour.

Dépenser de la chance pour agir plus vite

Vous pouvez choisir de dépenser des **points de chance** (cf. page 20) pour interrompre le cours normal de l'initiative et agir plus tôt dans le round. Vous ne pouvez le faire qu'à la fin du tour d'un autre personnage, mais avant votre propre tour : vous ne pouvez pas interrompre le tour d'un autre joueur. Après avoir joué ce tour anticipé, vous ne jouez pas un autre tour à votre rang d'initiative normal tant qu'un nouveau round n'a pas commencé.

Lorsque vous dépensez un point de chance pour agir plus tôt, vous jouez votre tour immédiatement, vous pouvez entreprendre une action mineure et une action capitale comme d'habitude, et vous pouvez débourser des points d'action pour effectuer des actions supplémentaires. Le nombre maximal d'actions que vous pouvez effectuer en un round est toujours limité et vous pouvez toujours être interrompu par l'action « se tenir prêt ».

Au sol

Vous pouvez être projeté au sol par des attaques, des périls divers ou des complications. Vous pouvez aussi vous jeter au sol de votre plein gré, à la fin de toute action de déplacement que vous effectuez. Être au sol implique que :

- Vous vous déplacez en rampant. Vous déplacer est alors une action capitale et non mineure, vous ne pouvez évidemment pas sprinter.

- Les ennemis situés à portée moyenne ou au-delà ajoute +1 à la difficulté des attaques qu'ils entreprennent contre votre personnage.

- Les ennemis situés à portée courte réduisent de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté des attaques (y compris des attaques au corps à corps) qu'ils entreprennent contre votre personnage.

- Vous pouvez relancer les que vous confère votre abri.

ACTIONS CAPITALES

- **Aider :** aidez un autre personnage à réussir son test. Lorsque ce personnage joue son tour et entreprend sa tâche, vous lui fournissez de l'aide (cf. page 16). Si vous n'avez pas encore agi lors de ce round, vous renoncez à votre tour ultérieur pour aider un allié lorsqu'il entreprend un test de compétence.

- **Attaquer :** effectuez une attaque au corps à corps ou à distance, selon la procédure décrite sous *Effectuer une attaque* en page 27.

- **Donner un ordre à un PNJ :** si un PNJ allié est sous vos ordres, ordonnez-lui d'entreprendre l'action capitale de votre choix. Si cette action nécessite un test, vous lui venez automatiquement en aide en utilisant **Charisme + Discours** (si le PNJ est une personne), **Charisme + Survie** (si le PNJ est un animal) ou **Intelligence + Science** (si le PNJ est un robot).

- **Effectuer un test :** effectuez un test de compétence pour une action qui n'est pas présentée ici, avec l'accord du MJ.

- **Ne rien faire :** passez votre tour sans agir.

- **Porter secours :** soignez sans tarder les blessures dont vous ou un allié souffrez. Effectuez un test d'**Intelligence + Médecine** de difficulté égale au nombre de blessures dont souffre votre patient. Ajoutez 1 à la difficulté si vous essayez de vous soigner vous-même. En cas de réussite, choisissez une option ci-dessous :

    - soigner un nombre de PV égal à votre valeur de Médecine (page 33) ;

    - soigner une blessure dont souffre votre patient (page 34) ;

    - stabiliser un personnage agonisant (page 34).

- **Se préparer :** serrez les dents, reprenez votre souffle et préparez-vous pour la suite. Effectuez un test d'**Endurance + Survie** de difficulté 0 et conservez tous les points d'action générés. Le MJ peut vous permettre d'utiliser une autre combinaison d'attribut et compétence en fonction de votre description, par exemple un test de **Charisme + Discours** pour inspirer vos alliés.

- **Se protéger :** vous vous concentrez sur votre protection. Effectuez un test d'**Agilité + Athlétisme** dont la difficulté est égale à votre valeur actuelle de défense. En cas de réussite, votre défense augmente de +1. Au prix de 2 PA, augmentez encore cette valeur de +1.

- **Se tenir prêt :** décrivez une situation que vous attendez et choisissez une action capitale que vous effectuerez quand cette situation se produira. Si cet événement intervient avant le début de votre prochain tour, vous pouvez exécuter cette action capitale immédiatement et interrompre les actions des autres personnages si nécessaire. Si au moins deux personnages se tiennent prêts pour la même situation, leurs actions ont lieu dans l'ordre d'initiative.

- **Sprinter :** action de déplacement. Déplacez-vous de deux zones au maximum, jusqu'à un emplacement à portée longue ou inférieure.

Points d'action et rencontres de combat

Lors d'un combat, vous pouvez dépenser des points d'action pour :

- **Acheter des d20 (1 à 6 PA) :** achetez des d20 en plus pour un test, avant de lancer la réserve de dés, mais après l'annonce de la difficulté. Le coût de chaque d20 augmente au fur et à mesure : le premier dé coûte 1 point d'action, le deuxième coûte 2 PA et le troisième, 3 PA. Un test ne peut bénéficier que de trois dés bonus au maximum, ce qui inclut les dés octroyés par des aptitudes ou des traits.

- **Obtenir des informations (1 PA) :** posez une seule question au MJ, au sujet de la situation en cours, en fonction de votre test. Le MJ répond honnêtement, mais peut-être pas complètement.

- **Entreprendre une action mineure supplémentaire (1 PA) :** entreprenez une action mineure supplémentaire lors de votre tour. Au cours d'un même round, vous ne pouvez pas entreprendre plus de 2 actions mineures.

- **Entreprendre une action capitale supplémentaire (2 PA) :** entreprenez une action capitale supplémentaire lors de votre tour. La difficulté de tout test de compétence que vous devez effectuer augmente de +1. Au cours d'un même round, vous ne pouvez pas entreprendre plus de 2 actions capitales.

- **Infliger des dégâts supplémentaires (1 à 3 PA) :** après avoir réussi une attaque avec une arme de corps à corps ou de lancer, vous pouvez dépenser 1 PA pour ajouter 1 🎲 de dégâts, avec un maximum de 3.

EFFECTUER UNE ATTAQUE

5. **CHOISISSEZ VOTRE ARME ET VOTRE CIBLE:** choisissez une arme que vous maniez au moment de l'attaque. Puis prenez pour cible un personnage, une créature ou un objet. Si vous utilisez une arme de corps à corps, vous devez voir la cible et cette dernière doit être à portée de main. Si vous tirez avec une arme à distance, vous devez voir la cible.

    - **Choisissez la localisation du coup:** vous pouvez choisir de cibler un endroit précis du corps d'un personnage ou d'une créature. Dans ce cas, la difficulté de l'attaque augmente de 1.

6. **EFFECTUEZ UN TEST:** l'arme que vous utilisez détermine le test que vous effectuez.

    - **Arme de corps à corps:** effectuez un test de **Force + Armes de corps à corps** d'une difficulté égale à la défense de la cible.

    - **Arme à distance:** effectuez un test d'**Agilité + Armes légères**, **Endurance + Armes lourdes** ou **Perception + Armes à énergie** (en fonction de l'arme que vous maniez) d'une difficulté égale à la défense de la cible. Cette difficulté est modifiée par la portée à laquelle se trouve la cible (cf. *Portée*, page 28).

    - **Arme de lancer:** effectuez un test de **Perception + Explosifs** ou d'**Agilité + Projectiles** d'une difficulté égale à la défense de la cible, modifiée par la portée à laquelle se trouve celle-ci.

    - **Mains nues:** effectuez un test de **Force + Mains nues** d'une difficulté égale à la défense de la cible.

7. **DÉTERMINEZ LA LOCALISATION DES DÉGÂTS:** si vous réussissez votre test, lancez 1d20 ou le dé de localisation pour déterminer quelle zone du corps de la cible vous touchez. Si vous visiez un emplacement précis, vous le touchez sans lancer ce dé.

8. **INFLIGEZ LES DÉGÂTS:** lancez un nombre de dés de combat (🎲) égal à la valeur de dégâts de l'arme, plus tous les dés conférés par des statistiques dérivées, des PA ou des munitions dépensés. La cible perd un nombre de points de vie égal au résultat de ce lancer.

    - **Résistances:** les dégâts subis par la cible sont réduits d'une valeur égale à sa résistance aux dégâts (RD) du type correspondant à l'arme pour la localisation touchée. Les personnages et les créatures bénéficient de RD différentes pour les divers types de dégâts: balistiques, énergétiques, de radiation et de poison.

9. **DÉPENSEZ VOS MUNITIONS:** si vous avez attaqué à distance, enlevez une munition de votre fiche de personnage, plus une par munition supplémentaire utilisée dans l'attaque. Si vous avez utilisé une arme de lancer, retirez-la de votre inventaire.

LOCALISATION DES DÉGÂTS

Il existe six zones du corps que vous pouvez prendre pour cible pour la **localisation des dégâts** : la tête, le buste, le bras gauche, le bras droit, la jambe gauche et la jambe droite. Lorsque vous réussissez à porter une attaque à un adversaire, vous touchez une zone au hasard ou celle que vous avez prise pour cible avant le test. Servez-vous de la table de *Localisation des dégâts* ci-dessous pour déterminer quelle zone vous touchez.

Localisation des dégâts

RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION
1–2	Tête
3–8	Buste
9–11	Bras gauche
12–14	Bras droit
15–17	Jambe gauche
18–20	Jambe droite

AUTRES ZONES DE LOCALISATION DES DÉGÂTS

Certaines créatures des Terres désolées peuvent avoir d'autres zones du corps.

Localisation des dégâts (quadrupèdes)

RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION
1–2	Tête
3–8	Buste
9–11	Patte avant gauche
12–14	Patte avant droite
15–17	Patte arrière gauche
18–20	Patte arrière droite

Localisation des dégâts (insectes volants)

RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION
1–2	Tête
3–8	Buste
9–11	Aile gauche (comme une patte)
12–14	Aile droite (comme une patte)
15–20	Pattes

Attaques à distance à portée de main

Être à portée de main d'un ennemi gêne les attaques à distance et les tests : la difficulté de tout test destiné à autre chose qu'effectuer une attaque de corps à corps augmente de 2.

PORTÉE

Les armes à distance et les projectiles peuvent servir à attaquer toute cible que vous voyez, mais leur efficacité dépend de la distance qui vous sépare de votre cible. Le profil des armes à distance présente une **portée optimale** (indiquée dans la colonne Portée), basée sur la distance relative entre l'attaquant et la cible, lorsque l'environnement est divisé en zones (cf. *Distances et portées*, en page 37). La portée optimale d'une arme peut être :

- **Courte (C) :** l'efficacité de l'arme est maximale contre les cibles situées dans la même zone.
- **Moyenne (M) :** l'efficacité de l'arme est maximale contre les cibles situées dans une zone adjacente.
- **Longue (L) :** l'efficacité de l'arme est maximale contre les cibles situées deux zones plus loin.
- **Extrême (E) :** l'efficacité de l'arme est maximale contre les cibles situées au moins trois zones plus loin.

La difficulté de l'attaque augmente de 1 pour chaque niveau de portée de différence entre la portée optimale et la zone où se trouve la cible, que cette dernière soit plus proche ou plus éloignée. Après tout, un fusil de précision est mortel à portée longue, mais peu maniable et pratique en combat rapproché, tandis qu'un pistolet est une arme redoutable à portée courte, mais peu utile sur de plus longues distances.

***Exemple :** un fusil de chasse avec viseur, doté d'une portée longue, verra la difficulté des attaques augmenter de +1 contre les cibles à portée moyenne ou extrême et de +2 contre les cibles à portée courte. Un fusil à pompe (portée courte) impose une difficulté de +1 à portée moyenne, de +2 à portée longue et de +3 à portée extrême.*

Modificateurs de difficulté en fonction de la portée

CIBLE À PORTÉE…	PORTÉE DE L'ARME			
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Courte (même zone)	0	+1	+2	+3
Moyenne (zone adjacente)	+1	+0	+1	+2
Longue (à 2 zones)	+2	+1	+0	+1
Extrême (à 3 zones ou +)	+3	+2	+1	+0

DÉS DE COMBAT

Lorsque votre attaque touche, vous infligez un nombre de points de dégâts déterminé par la **valeur de dégâts** de l'arme. Cette valeur représente un certain nombre de **dés de combat** (représentés par le symbole ☺ dans ce livre).

Les dés de combat sont des dés à six faces conçus spécialement pour ce jeu et présentent quatre résultats différents, comme vous pouvez le voir sur la table des *Résultats des dés de combat*. Si vous ne possédez pas ces dés spéciaux, vous pouvez utiliser des dés à six faces classiques (d6) et comparez les résultats à la table ci-dessous.

Lorsque vous touchez avec une attaque, lancez tous les ☺ de l'attaque en une même réserve de dés et additionnez les résultats. Le total qui en découle indique le nombre de points de dégâts que vous infligez à votre cible. De plus, les symboles d'effets (représentés sur la face ☺) activent les capacités spéciales (les *effets de dégâts*) listées dans le profil de l'arme.

Résultats des dés de combat

D6	RÉSULTAT DU DÉ DE COMBAT	DÉGÂTS ET EFFETS
1	✹	1 point de dégâts
2	✹✹	2 points de dégâts
3	Vierge	Néant
4	Vierge	Néant
5	☺	1 point de dégâts + effets de dégâts
6	☺	1 point de dégâts + effets de dégâts

Exemple : ***le pistolet laser dispose d'une valeur de dégâts de 4 ☺ et de l'effet de dégâts Perforant 1. Quand l'Unique Survivant touche une cible avec cette arme, son joueur lance 4 dés de combat et additionne les résultats. Il obtient ✹, ✹, ■ et ☺ : il inflige donc 3 dégâts et ignore 1 de RD de l'armure de son adversaire.***

Attaques furtives

Si l'ennemi n'a pas conscience de votre présence avant que vous ne l'agressiez, la difficulté de votre attaque est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 0). De plus, vous bénéficiez de l'effet de dégâts Brutal si votre arme ne vous l'octroie pas déjà. Dans le cas contraire, vos dégâts augmentent de +2 ☺.

Si la difficulté de l'attaque est de 0, vous n'avez pas besoin de lancer les dés : vous touchez automatiquement votre cible. Néanmoins, vous pouvez décider de jeter les dés afin de générer, comme d'habitude, des points d'action, ou des complications…

AUGMENTER LES DÉGÂTS

Vous pouvez augmenter le nombre de dés de combat que vous lancez afin d'infliger plus de dégâts à la suite de votre attaque en dépensant des points d'action ou des munitions, en fonction de l'arme que vous maniez.

Pour les armes de corps à corps (ce qui comprend les attaques à mains nues) et les armes de lancer, chaque PA utilisé ajoute +1 ☺ à votre réserve de dés de dégâts. Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 PA ainsi, pour un total maximum de +3 ☺. Vous ne pouvez avoir recours qu'à des PA que vous aviez conservés dans la réserve de groupe ou que vous venez de générer par votre attaque : vous ne pouvez pas offrir des PA au MJ pour profiter de cette option.

Pour les attaques à distance, chaque munition que vous dépensez ajoute +1 ☺ à votre réserve de dés de dégâts. Le nombre de munitions que vous pouvez dépenser ainsi est limité à la cadence de tir de votre arme. Par exemple, la cadence de tir d'un pistolet 10 mm est de 2 : vous pouvez donc dépenser au mieux 2 cartouches de 10 mm supplémentaires pour augmenter votre réserve de dés de combat. Un fusil laser de l'Institut dispose d'une cadence de tir de 3, ce qui vous permet de dépenser jusqu'à 3 charges de la cellule à fusion pour augmenter d'autant votre réserve de dés de combat.

QUANTITÉS ALÉATOIRES

Les dés de combat sont également utilisés pour déterminer le nombre d'objets obtenus lors de fouilles. Lorsque ces dés apparaissent sur les tables de butin (page 200 et suivantes), lancez le nombre de dés indiqué et ajoutez les résultats obtenus à la quantité de base.

TYPES DE DÉGÂTS

Il existe quatre types de dégâts dans ***Fallout***: les dégâts **balistiques**, **énergétiques**, **de radiation** et **de poison**.

Chaque profil d'arme indique le type de dégâts qu'elle inflige:

- **Balistiques:** attaques à mains nues, force brute, armes tranchantes ou perforantes, projectiles divers;
- **Énergétiques:** armes laser, plasma et lance-flammes;
- **Radiation:** exposition aux RAD, armement nucléaire;
- **Poison:** toxines, produits chimiques, dards et aiguillons de créatures.

Chaque cible dispose d'une résistance aux dégâts (RD) pour chacun de ces types, dépendant de sa tenue, de son armure ou de sa cuirasse naturelle, qu'elle soit en cuir ou en chitine. La plupart des protections confèrent une RD balistiques; néanmoins, la RD énergétiques est plus rare, mais bien moins que les RD de radiation ou de poison.

EFFETS DE DÉGÂTS

Les effets de dégâts aggravent les dégâts que vous infligez à une cible. Obtenir au moins un symbole d'Effet après avoir lancé votre réserve de dés de combat permet de déclencher tous les effets de dégâts de votre arme. Certains de ces effets dépendent du nombre de symboles obtenus, comme expliqué dans les entrées concernées.

Chaque profil d'arme indique les effets de dégâts immédiatement après la valeur de dégâts.

- **Brutal:** pour chaque Effet obtenu, l'attaque inflige +1 point de dégâts.
- **Destructeur:** pour chaque Effet obtenu, réduisez de 1 le nombre de que l'abri de la cible confère à cette dernière, et ce, de manière permanente. Si la cible ne bénéficie d'aucun abri, réduisez de 1 la RD (du type de dégâts de l'arme) de la localisation touchée. Par exemple, des dégâts balistiques ne réduisent que la RD balistiques.
- **De zone:** pour chaque Effet obtenu, votre attaque touche une fois de plus votre cible. Chaque coup supplémentaire inflige la moitié des dégâts initiaux (arrondis à l'inférieur) et touche une localisation aléatoire, même si vous visiez une localisation précise.
- **En rafale:** pour chaque Effet obtenu, l'attaque touche une cible supplémentaire, située à portée courte ou inférieure de la cible initiale. Pour chaque cible supplémentaire, vous devez dépenser une munition de votre arme.
- **Étourdissant:** si vous obtenez au moins un Effet, la cible perd ses actions à son prochain tour. Une créature ou un personnage étourdi peut toujours dépenser des PA pour obtenir des actions supplémentaires, comme d'habitude.
- **Perforant X:** pour chaque Effet obtenu, ignorez X points de RD, X étant la valeur de cet effet de dégâts.
- **Persistant:** si vous obtenez au moins un Effet, la cible subit à nouveau les dégâts de l'arme à la fin de son prochain tour et des suivants. L'effet persiste un nombre de rounds égal au nombre d'Effets obtenus. La cible peut consacrer une action capitale à un test destiné à arrêter prématurément ces dégâts persistants. La difficulté de ce test est égale au nombre d'Effets obtenus et le MJ choisit la combinaison d'attribut + compétence. Certaines armes à effet persistant peuvent infliger des dégâts initiaux et persistants différents. Dans ce cas, le type de dégâts persistants est indiqué en parenthèses, par exemple Persistant (Poison).
- **Radioactif:** pour chaque Effet obtenu, la cible subit 1 point de dégâts de radiation en plus des autres dégâts infligés. Ces dégâts de radiation sont additionnés et appliqués après que la cible a subi les dégâts normaux de l'attaque.

GUNS&BULLETS
Issue 5
$33.00
LES LASERS ET LA CHASSE
CARNAGER, C'EST OK

DÉGÂTS DE RADIATION

Les dégâts de radiation sont appliqués différemment des autres types de dégâts. Chaque point de dégâts de radiation (après application de la RD de radiation de la localisation concernée) réduit le **maximum de points de vie** du personnage, plutôt que ses PV actuels. Si cette valeur devient ainsi inférieure à ces derniers, alors les PV actuels sont réduits aussi, afin de ne pas dépasser ce nouveau maximum.

Seule la résistance aux dégâts de radiation d'un personnage, pour la localisation touchée, peut le protéger des dégâts de radiation subis. Si les radiations affectent le corps dans son ensemble, comme dans le cas d'un effet environnemental, alors le personnage ou la créature met à profit sa RD de radiation la plus basse.

Dans tous les cas, si un personnage subit en même temps des dégâts de radiation et des dégâts d'autres types, résolvez les premiers après les seconds.

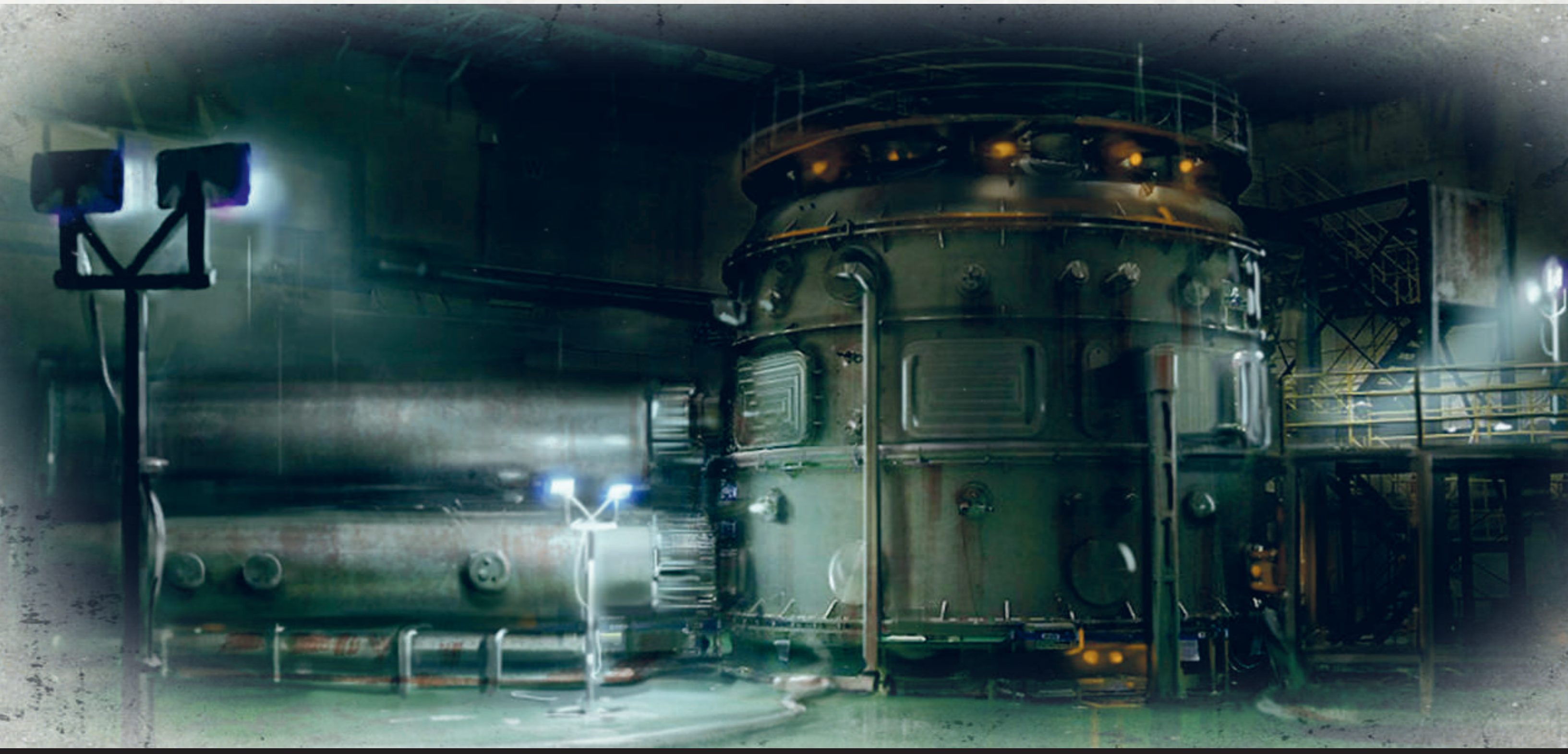
***Exemple :** un luminescent attaque Piper et lui inflige 3 🎲, avec effet Radioactif. Le MJ lance ses dés et obtient 4 points de dégâts et un Effet : Piper subit donc 4 points de dégâts balistiques et 1 point de dégâts de radiation. Piper a une RD balistiques de 2 : elle perd donc 2 PV. Puis, elle réduit ses PV maximums de 1, en raison des dégâts de radiation.*

Casser des trucs

Les objets inanimés peuvent être endommagés, à l'image des personnages et des créatures qui peuvent être blessés. La plupart du temps, le MJ gère ces dommages en décrivant votre environnement : des balles perdues brisent des vitres, font sauter le bois des lattes ou ricochent sur de l'acier. Néanmoins, briser un objet est parfois l'effet recherché et une description n'est plus suffisante.

Endommager un objet revient à blesser un personnage : lancez les dés pour attaquer, lancez un nombre de 🎲 égal à la valeur de dégâts de l'arme, appliquez la résistance aux dégâts de l'objet et réduisez sa « santé » de la valeur obtenue.

Le MJ définit la RD et la santé de l'objet que vous cherchez à détruire. Si vous infligez un coup critique à cet objet (en lui infligeant au moins 5 points de dégâts), vous l'avez **brisé**. Des objets particulièrement grands (les véhicules, par exemple) peuvent présenter diverses localisations que vous pouvez viser et briser : ces objets sont détruits lorsque vous avez brisé toutes ces localisations.



DÉGÂTS ET BLESSURES

Un personnage qui a perdu des points de vie (PV) n'a subi aucune blessure grave : il présente des égratignures, des écorchures, des bleus et des éraflures. Rien qui le gêne vraiment. Cependant, quand il tombe à 0 PV, il est vaincu et devient **mourant**. De plus, les personnages subissent de graves blessures lorsqu'ils tombent à 0 PV ou encaissent un **coup critique**.

COUPS CRITIQUES ET BLESSURES

Un **coup critique** survient lorsqu'un personnage subit **au moins 5 points de dégâts en un seul coup** (après RD) : le malheureux est alors blessé, ce qui lui impose un malus en fonction de la localisation du coup.

- **Bras :** vous laissez tomber l'objet que vous teniez dans cette main et votre bras est cassé, tout du moins, vous ne pouvez plus le bouger. Vous ne pouvez accomplir aucune action avec ce bras, même si vous vous aidez de votre autre main.
- **Jambe :** vous tombez immédiatement à terre quand votre jambe cède sous votre poids. Vous ne pouvez plus sprinter et vous déplacer devient une action capitale.
- **Buste :** une hémorragie se déclare. À la fin de vos tours suivants, vous subissez 2 🎲 de dégâts balistiques qui ignorent votre RD.
- **Tête :** vous êtes momentanément hébété et vous perdez vos actions normales pour votre prochain tour (mais vous pouvez toujours dépenser des PA pour acheter des actions supplémentaires). De plus, votre vue se trouble : la difficulté de tous les tests basés sur la vue augmente de 2.

Ces effets persistent jusqu'à ce que quelqu'un les soigne (cf. page 34).

MOURANT

Lorsque votre personnage tombe à 0 PV, il subit une blessure en fonction de la localisation du coup fatal, puis tombe à terre, **mourant**. S'il encaisse *en plus* un coup critique, l'attaque lui inflige deux blessures : une pour le coup critique et une autre pour être tombé à 0 PV.

Un personnage mourant est inconscient, ne peut pas récupérer de PV si quelqu'un lui porte secours et ne peut entreprendre aucune action. De plus, au début de chacun de ses tours, son joueur doit effectuer un test d'**Endurance + Survie** d'une difficulté égale au nombre de blessures dont souffre son alter ego. La marge de complication de ce test est de 19–20. En cas de réussite, le personnage reste en vie, mais il est toujours mourant. En cas d'échec, il meurt.

Un personnage mourant qui subit des dégâts récolte immédiatement une blessure supplémentaire, en plus de toute blessure causée par un nouveau coup critique.

SOINS

Il existe plusieurs façons de soigner les dégâts subis. En plein combat, les Stimpaks et les premiers secours sont les seuls dont vous disposez ; en période plus calme, vous avez d'autres options.

Les compétences **Médecine** et **Survie** sont les plus utiles pour soigner un personnage.

LES ACTIONS DE SOINS EN COMBAT

Au cours d'une rencontre de combat, vous pouvez employer les méthodes suivantes pour récupérer de la santé ou soigner des blessures.

- **Prendre une dose :** diverses drogues, et notamment les Stimpaks, peuvent servir à restaurer des PV à la hâte, en plein affrontement. Grâce à cette action mineure, vous pouvez utiliser ce remontant sur vous-même ou sur une créature volontaire située à portée de main.
- **Porter secours :** vous tentez de recoudre rapidement vos blessures ou celles d'un allié. Entreprenez un test d'**Intelligence + Médecine** d'une difficulté égale au nombre de blessures qu'a subies le patient. Si vous vous soignez vous-même, la difficulté augmente de 1. En cas de réussite, choisissez une option ci-dessous :
  - soigner un nombre de PV égal à votre valeur de Médecine ;
  - soigner une blessure dont souffre votre patient ;
  - stabiliser un personnage mourant.

STABILISER LES MOURANTS

Grâce à l'action Porter secours, vous pouvez essayer de stabiliser un personnage mourant. Vous devez réussir un test d'**Intelligence + Médecine** d'une difficulté égale au nombre de blessures qu'a subies le patient. En cas de réussite, vous rendez 1 PV à ce personnage et il n'est plus mourant : son joueur n'a plus besoin d'entreprendre de test d'**Endurance + Survie** pour éviter de passer l'arme à gauche. Néanmoins, votre patient reste inconscient et ne peut toujours pas effectuer d'actions.

Si ses PV sont tombés à 0 à cause de dégâts de radiation, vous ne pouvez pas le stabiliser tant que ses points de vie maximaux ne sont pas remontés au-delà de cette valeur, en soignant les dégâts de radiation.

Si vous stabilisez votre patient, vous pouvez dépenser des PA pour lui rendre plus de PV, à raison de 1 PA pour 1 PV rendu. Vous pouvez aussi utiliser 1 PA afin de lui faire reprendre connaissance, ce qui lui permet d'agir.

RÉCUPÉRER SA SANTÉ

Vous pouvez utiliser l'action Porter secours pour permettre à un patient de récupérer sa santé. Un test d'**Intelligence + Médecine** réussi restaure un nombre de PV égal à votre rang en Médecine, plus 1 PV par PA dépensé. Vous ne pouvez pas rendre de PV à votre patient s'il n'est pas stable.

TRAITER UNE BLESSURE

Vous pouvez entreprendre un test d'**Intelligence + Médecine** pour soigner une blessure infligée par un coup critique. En cas de réussite, votre patient ignore les malus imposés par la blessure. Traiter une blessure par l'action Porter secours ne la guérit pas totalement : vous avez simplement recousu les tissus afin qu'elle n'inflige plus de malus.

Quand un personnage subit des dégâts sur une localisation où une blessure a été traitée, lancez 1 . Si vous obtenez un symbole d'Effet, le coup rouvre la blessure et le personnage est de nouveau blessé. Récupérer complètement d'une blessure demande du temps.

Utiliser des Stimpaks

Les Stimpaks sont du matériel médical d'une efficacité incroyable, ils sont décrits en détail page 169. Vous disposez de deux façons d'utiliser un Stimpak ou d'autres formes de traitement similaires.

- L'action mineure **Prendre une dose** vous permet d'injecter un Stimpak et d'obtenir un résultat instantané. Votre personnage (ou votre patient volontaire) récupère immédiatement 4 PV ou soigne une blessure. Si le sujet est mourant, il est stabilisé sur le champ.

- **L'action capitale Porter secours vous permet d'administrer un Stimpak. Le patient récupère 4 PV immédiatement en plus de tout autre effet et tout PA dépensé afin de soigner des points de vie supplémentaire compte double :** chaque PA dépensé ainsi permet au patient de récupérer 2 PV.

Les robots ne peuvent pas bénéficier des effets des Stimpaks, mais vous pouvez utiliser des kits de réparation de robot afin d'obtenir les mêmes effets.

Soigner les robots

Les robots et les autres machines ne récupèrent pas des blessures de manière naturelle : il faut les réparer pour résorber les dommages.

Entreprendre l'action Porter secours sur un robot, une armure assistée ou toute autre machine de grande taille (comme un véhicule) nécessite un test d'**Intelligence + Réparation** de difficulté 2, +1 par blessure subie par la machine. En cas de réussite, vous réparez un nombre de points de vie égal à votre rang en Réparation, soignez une blessure ou stabilisez une machine mourante. Les machines ne peuvent pas prendre de doses, bien qu'un kit de réparation de robot ait les mêmes effets sur les machines qu'un Stimpak sur les personnages organiques.

Les machines ne peuvent pas se soigner en mangeant, en s'abreuvant, en se reposant ou en faisant l'objet d'une surveillance médicale. En dehors d'un combat, une heure de travail sur une machine endommagée restaure un nombre de ses PV égal au double du rang en **Réparation** du bricoleur.

CONVALESCENCE

Hors combat, un personnage dispose de trois manières de se soigner : en se reposant, en se nourrissant et en buvant, ou en bénéficiant d'une surveillance médicale.

REPOS

Se reposer est la manière la plus simple de soigner les dégâts subis, mais c'est aussi la plus lente. Si vous pouvez trouver un endroit où dormir au moins six heures, vous récupérez tous vos PV. Si vous pouvez dormir au moins huit heures dans un endroit sécurisé et confortable (comme votre propre lit dans une colonie à laquelle vous appartenez, par exemple), vous êtes bien reposé (cf. page 192) et vos PV maximums augmentent de +2 jusqu'à votre prochaine période de sommeil.

Lorsque vous dormez, si vous êtes blessé (que vos blessures soient traitées ou non), effectuez un test d'**Endurance + Survie** de difficulté 1. La marge de complication de ce test augmente de +1 par blessure non traitée. En cas de réussite, récupérez de l'une de ces blessures, ainsi que d'une autre blessure par tranche de 2 PA dépensés.

La difficulté de ce test varie en fonction de vos efforts du jour passé :

Difficulté de la récupération des blessures

ACTIVITÉ	DIFFICULTÉ
Reposante (aucune activité fatigante de la journée)	1
Légère (court trajet ou activité du genre)	2
Modérée (voyage, aucun combat)	3
Soutenue (voyage et combat)	4

Vous ne pouvez dormir qu'une fois par tranche de 24 heures. Ne pas dormir pendant de longues périodes peut aussi avoir des effets néfastes (cf. Survie, page 190).

NOURRITURE ET BOISSONS

Bien qu'il soit rare de se nourrir correctement dans les Terres désolées, un casse-dalle décent, un repas copieux ou une boisson rafraîchissante sont des aspects vitaux de l'existence et un bon moyen de retrouver la santé.

La nourriture et les boissons permettent de récupérer un certain montant de PV, indiqué dans leur description (cf. page 149). Il est impossible de consommer de la nourriture ou des boissons pendant un combat. Certaines formes de nourriture ou de boissons sont irradiées, surtout si elles ne sont pas cuites : lancez 1 🎲 si vous consommez un aliment irradié et, si vous obtenez un Effet, subissez 1 point de dégâts de radiation qui ignore la RD conférée par votre équipement ou votre armure.

SURVEILLANCE MÉDICALE

Un personnage peut avoir besoin d'une surveillance médicale longue s'il est blessé, empoisonné ou malade. Un personnage peut assurer seul la surveillance médicale d'un nombre de patients égal à son rang en Médecine.

Chaque jour de repos et de surveillance médicale dont bénéficie votre patient vous permet de l'aider lors du test d'**Endurance + Survie** qu'il effectue en fin de journée pour soigner ses blessures. Pour ce test d'aide, vous utilisez votre seuil de réussite déterminé par votre **Intelligence** + Médecine.

Vous pouvez aussi aider votre patient lors de ses tests d'**Endurance + Survie** destinés à récupérer des poisons et des maladies. S'il a passé sa journée à se reposer, il réduit de 1 la difficulté du test, ce qui lui permet de guérir plus vite. Vous trouverez plus de détails à ce sujet en page 194.

Se remettre des RAD

Puisque les dégâts de radiation réduisent le maximum de PV, ils ne se soignent pas comme les autres types de dégâts… et ne guérissent jamais de manière naturelle. Seuls le RadAway et certains consommables ou drogues permettent d'éliminer les dégâts de radiation. Lorsque vous soignez des PV en même temps que vous éliminez des dégâts de radiation, commencez par éliminer les dégâts de radiation avant de résoudre la récupération de PV.

L'ENVIRONNEMENT

Au combat, connaître l'emplacement de ses coéquipiers et de ses ennemis est vital. Dans ***Fallout : le jeu de rôle***, nous utilisons un système de zones pour diviser l'environnement et mesurer déplacements et portée de manière simple et rapide.

Chaque rencontre de combat se déroule dans un unique lieu. Il peut s'agir d'un bâtiment en ruines, d'une rue, d'une étendue sauvage ou du plancher d'un abri. L'endroit est divisé en plusieurs zones en fonction des caractéristiques du terrain et des divisions naturelles qu'il présente. Par exemple, vous pouvez considérer que les salles et les portions de couloir d'un abri sont autant de zones séparées par les cloisons internes et les seuils de porte. Une rue peut se composer de zones représentant les véhicules brûlés, les entrées de bâtiments, les allées qui en partent, etc.

CARTOGRAPHIER L'ENVIRONNEMENT

Les zones n'ont pas de taille fixe : elles sont aussi grandes ou aussi petites que nécessaire pour décrire le terrain et elles peuvent varier pour représenter les divers espaces de l'environnement. Par exemple, le champ de bataille dans une forêt peut être divisé en plusieurs petites zones au milieu des arbres et en une ou deux zones supplémentaires, plus grandes, pour les clairières : ces étendues plus vastes illustrent bien la rapidité de déplacement et la facilité d'acquisition d'une cible dans une zone ouverte, tandis que les zones plus petites correspondent à des endroits exigus et des lignes de vue courtes.

La plupart du temps, les zones sont simples à décrire : il ne faudra que quelques secondes pour dépeindre les différents espaces et leurs positions relatives ou pour dessiner une ébauche de plan avant d'y placer des jetons pour représenter les personnages. Bien entendu, rien n'interdit au MJ de fournir des environnements plus élaborés s'il souhaite passer plus de temps à planifier les rencontres.

DISTANCES ET PORTÉES

Le déplacement et les attaques à distance se basent sur des termes descriptifs pour la mesure des distances au combat, en fonction du placement des objets dans les différentes zones.

Il existe cinq catégories de portée :

- **À portée de main indique que votre personnage peut toucher un objet ou un autre personnage en tendant le bras. Vous pouvez interagir avec les objets et effectuer une attaque de corps à corps contre les personnages situés à ce niveau de portée. Néanmoins, être aussi proche d'un adversaire gêne les attaques à distance et les tests :** la difficulté de tout test destiné à autre chose qu'exécuter une attaque au corps à corps augmente de 2.
- La portée **courte** représente la distance qui vous sépare de tout objet ou personnage situé dans la même zone que vous (une distance de 0 zone, donc).
- La portée **moyenne** représente la distance qui vous sépare de tout objet ou personnage situé dans une zone adjacente à la vôtre, soit une distance de 1 zone.
- La portée **longue** représente la distance qui vous sépare de tout objet ou personnage situé à deux zones de la vôtre, soit une distance de 2 zones.
- La portée **extrême** représente la distance qui vous sépare de tout objet ou personnage situé au-delà d'une portée longue, soit une distance de 3 zones ou plus.

DÉPLACEMENT DANS LES ZONES

Lorsque vous faites entrer votre personnage dans une nouvelle zone dans le cadre d'une action de déplacement, vous pouvez l'amener à portée de main de tout objet situé dans cette zone. Par conséquent, quand vous utilisez l'action mineure se déplacer pour rejoindre une zone adjacente, vous pouvez vous rendre à n'importe quel point de cette dernière. De même, quand vous sprintez, vous pouvez atteindre n'importe quel emplacement situé à 2 zones de distance. Ainsi, vous pouvez vous retrouver à portée de main d'un ennemi ou d'un objet que vous devez rejoindre.

CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

Chaque zone peut présenter des conditions environnementales, comme un abri, un terrain difficile ou divers périls. De même, l'environnement global peut inclure des conditions qui affectent le combat, comme l'obscurité ou du brouillard.

ABRI

Un abri confère une résistance aux dégâts supplémentaires contre les attaques balistiques et énergétiques. Les objets qui jalonnent l'environnement octroient une certaine valeur de RD, sous la forme de dés de combat (⚄), en fonction du matériau dont ils sont constitués et de leur résistance.

Quand vous êtes pris pour cible par une attaque balistique ou énergétique alors que vous êtes derrière un abri, lancez le nombre de ⚄ indiqué dans la table de *Valeurs d'abri* et ajoutez le résultat à votre RD pour cette attaque.

Pour bénéficier d'un abri, ce dernier doit masquer la localisation du coup, que l'attaque soit au corps à corps ou à distance. Vous ne pouvez pas être la cible d'une attaque si l'abri couvre la totalité de votre corps, puisque l'assaillant doit pouvoir vous voir.

Valeurs d'abri

TYPE D'ABRI	DÉS DE COMBAT
Feuillage, bois	1 ⚄
Gravats, mur de briques en ruines, grillage métallique	2 ⚄
Mur en béton, barricade en acier	3 ⚄

TERRAIN DIFFICILE ET OBSTACLES

L'expression « **terrain difficile** » décrit tout terrain qui demande un effort pour le traverser, à cause de la gêne qu'il occasionne ou de la nécessité de faire attention où l'on pose le pied. Une zone peut être entièrement constituée de terrain difficile, ce qui oblige quiconque essaie de la traverser à ralentir.

De la même façon, les **obstacles** gênent votre déplacement, mais ils existent entre les zones : si vous tentez de passer d'une zone à une autre, vous pouvez être ralenti par un obstacle qui se dresse sur votre chemin. Les obstacles peuvent être, par exemple, des barrières que vous devez escalader ou des trous par-dessus lesquels vous devez sauter.

Lorsque vous essayez de vous déplacer en terrain difficile ou de surmonter un obstacle, vous devez dépenser au moins un point d'action supplémentaire, en fonction de la difficulté du terrain ou de l'obstacle.

Si vous ne disposez pas d'assez de PA, vous devez trouver le moyen d'en générer. La manière la plus simple consiste à entreprendre l'action capitale Se préparer qui vous permet d'obtenir des points d'action grâce à un test de **Force + Athlétisme** de difficulté 0. Les succès deviennent alors des PA, que vous pouvez dépenser pour avancer sur le terrain au cours de votre prochain tour.

Exemples de terrain difficile et d'obstacles

TERRAIN	COÛT EN PA
Boue épaisse, sable fin, escalier à monter	1
Marais, gravats instables	2
Pente raide, eau vive	3

OBSTACLE	COÛT EN PA
À hauteur de taille/saut court	1
À hauteur de poitrine/saut court avec élan	2
Plus grand que vous/saut long	3

CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

Certaines conditions affectent plusieurs zones, voire l'environnement tout entier. Les conditions météorologiques et l'éclairage en sont les exemples les plus courants.

Exemples de conditions environnementales

CONDITION	EFFET
Faible luminosité/Obscurité	La difficulté des tests de **Perception** basés sur la vue, ainsi que celle des tests d'attaque à distance, augmente de +1, +2 ou +3 en fonction de la luminosité.
Brume et brouillard	La difficulté des tests de **Perception** basés sur la vue, ainsi que celle des tests d'attaque à distance, augmente de +1 si la cible est située à portée moyenne ou supérieure.
Pluie	La difficulté des tests de Survie, ainsi que celle des tests d'attaques portées avec des armes à énergie, augmente de +1 ou +2 en fonction de l'intensité des précipitations.
Orage radioactif	Toute créature qui n'est pas à l'abri subit 2 ⚄ de dégâts de radiation au début de chacun de ses tours.

PÉRILS

Les périls sont des éléments de l'environnement qui infligent des dégâts aux créatures prises dedans. Un péril peut être circonscrit à une zone particulière ou s'étendre sur plusieurs zones. Les périls peuvent constituer une menace persistante ou être déclenchés par un événement précis.

OBJETS DANGEREUX

L'environnement peut contenir des objets qui infligent des dégâts ou entraînent d'autres effets selon les actions des personnes présentes (les exemples les plus courants sont les mines et autres pièges) : en effet, de nombreux habitants des Terres désolées utilisent des pièges ou même des tourelles automatiques pour défendre leurs biens.

Un objet dangereux se déclenche quand une action précise survient à proximité. Il peut s'agir d'une complication ou de l'arrivée d'un personnage dans une zone donnée. Les personnages peuvent entreprendre un test pour éviter les dégâts (**Agilité + Athlétisme** ou **Perception + Survie** pour esquiver le piège ou apercevoir le déclencheur juste à temps).

Les **mines** (page 120) permettent aux personnages de tendre de tels pièges de manière simple et rapide.

Exemples de périls

PÉRIL	DÉGÂTS
Chute de débris	3 ⚀ de dégâts balistiques
Chute	3 ⚀ de dégâts balistiques Étourdissants par zone traversée
Feu	2 ⚀ de dégâts énergétiques
Brasier	3 ⚀ de dégâts énergétiques Persistants
Choc électrique	3 ⚀ de dégâts énergétiques Étourdissants
Produit chimique toxique (éclaboussure)	2 ⚀ de dégâts de poison
Produit chimique toxique (immersion)	3 ⚀ de dégâts de poison Persistants
Eau irradiée	2 ⚀ de dégâts de radiation Persistants
Air irradié	2 ⚀ de dégâts de radiation Perforants
Déchets ou matériel radioactifs à proximité	5 ⚀ de dégâts de radiation

Exemples d'objets dangereux

OBJET	DÉCLENCHÉ PAR	TEST	DÉGÂTS
Mine à fragmentation	Proximité (se placer à portée de main)	**AGI + Athlétisme** diff. 2	6 ⚀ de dégâts balistiques à quiconque se trouve dans la zone
Gaz inflammable	Étincelle ou rayon d'arme à énergie (complication)	**AGI + Athlétisme** diff. 2	4 ⚀ de dégâts énergétiques Persistants
Bouquet de grenades	Fil de détente (action, entrer dans la zone)	**PER + Survie** diff. 2	6 ⚀ de dégâts balistiques à quiconque se trouve dans la zone
Fusil surprise	Dalle de pression (action, entrer dans la zone)	**AGI + Athlétisme** diff. 2	6 ⚀ de dégâts balistiques Brutaux
Tourelle de surveillance	Senseurs de la tourelle (action, entrer dans la zone)	**PER + Survie** diff. 3	Chaque tour à son rang d'initiative, la tourelle attaque le personnage le plus proche.

1070

★ Chapitre Trois ★

CRÉATION DE PERSONNAGE

ATTRIBUTS S.P.E.C.I.A.L. . . . 42
COMPÉTENCES . . . 44
STATISTIQUES DÉRIVÉES . . . 47
APTITUDES . . . 49
ÉVOLUTION DU PERSONNAGE . . . 49
CRÉER UN PERSONNAGE . . . 50
ÉTAPE 1 : CHOISIR SON ORIGINE . . . 51
ÉTAPE 2 : AUGMENTER SES ATTRIBUTS S.P.E.C.I.A.L. . . . 58
ÉTAPE 3 : ATOUTS PERSONNELS ET ACHATS DE RANGS DE COMPÉTENCE . . . 58
ÉTAPE 4 : CHOISIR SA PREMIÈRE APTITUDE . . . 59
ÉTAPE 5 : STATISTIQUES DÉRIVÉES . . . 74
ÉTAPE 6 : CHOISIR SON ÉQUIPEMENT . . . 76

Chapitre Trois

CRÉATION DE PERSONNAGE

Ce chapitre va vous guider dans la création de votre personnage afin de vous permettre d'explorer les Terres désolées, d'y récupérer ce que vous pouvez et d'y survivre. Vous apprendrez également comment faire évoluer votre alter ego pour pouvoir faire face à tout ce que le monde postnucléaire s'apprête à lui faire subir !

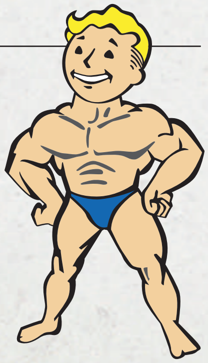
ATTRIBUTS S.P.E.C.I.A.L.

Chaque personnage de ***Fallout*** est défini par sept attributs. Ils représentent ses capacités physiques et mentales, en comparaison à celles d'autrui, et illustrent la manière dont votre alter ego préfère aborder un problème.

Ces attributs sont la **(Super) Force**, la **Perception**, l'**Endurance**, le **Charisme**, l'**Intelligence**, l'**Agilité** et la **(Légendaire) Chance**. Chaque attribut dispose d'un rang : plus ce dernier est élevé, plus votre personnage est bon dans cet attribut. Les attributs S.P.E.C.I.A.L. ne peuvent être ni inférieurs à 4 ni supérieurs à 10. Certaines créatures peuvent disposer de valeurs plus élevées ou moindres, ou d'aptitudes qui augmentent leurs attributs S.P.E.C.I.A.L. au-delà de 10.

Chaque fois que vous entreprenez un test, l'un de vos attributs S.P.E.C.I.A.L. constitue une partie de votre seuil de réussite.

FORCE (FOR)



La Force mesure les prouesses physiques de votre personnage. Elle sert dans le cadre des attaques au corps à corps, augmente les dégâts de ces dernières et influence la charge maximale que vous pouvez porter. Achetez des rangs en Force si vous voulez un personnage costaud qui résout ses problèmes comme une brute.

PERCEPTION (PER)

La Perception détermine si vous remarquez plus ou moins facilement le danger, ainsi que la conscience que vous avez de votre environnement. Elle affecte votre ordre d'initiative au combat et sert dans le cadre des attaques avec des armes à énergie. Achetez des rangs en Perception si vous voulez un personnage perspicace qui résout ses problèmes en analysant son environnement.

ENDURANCE (END)

Votre résistance naturelle influe sur le nombre de points de vie dont vous disposez, sur la facilité avec laquelle vous ignorez les dangers des Terres désolées et sur votre capacité à manier des armes lourdes. Achetez des rangs en Endurance si vous voulez un personnage robuste et résistant qui résout ses problèmes en les traversant.

CHARISME (CHR)

Votre Charisme naturel influe sur votre capacité à convaincre autrui de vos opinions, à lui faire changer d'avis, à commercer et à trouver une certaine sécurité au milieu d'autres personnes. Achetez des rangs en Charisme si vous voulez un personnage persuasif qui résout ses problèmes par la parole.

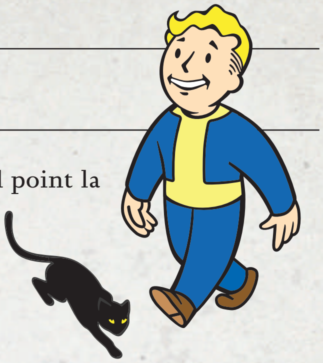
INTELLIGENCE (INT)

L'Intelligence mesure votre… intelligence. Elle influe sur votre capacité à appliquer votre esprit aux obstacles auxquels vous faites face. Elle détermine aussi ce dont vous vous souvenez et ce que vous apprenez en étudiant le monde qui vous entoure. Achetez des rangs en Intelligence si vous voulez un personnage futé et malin qui résout ses problèmes en cherchant la solution la plus efficace.

AGILITÉ (AGI)

Votre Agilité mesure aussi votre forme, votre équilibre et votre souplesse. Elle détermine la précision du contrôle que vous exercez sur votre corps. Elle sert dans le cadre des attaques à distance avec armes légères. Achetez des rangs en Agilité si vous voulez un personnage souple qui résout ses problèmes avec précision et talent.

CHANCE (CHA)



La Chance indique à quel point la fortune vous sourit et fait jouer les caprices du destin en votre faveur. Élevée, elle vous permet généralement de vous en sortir haut la main alors que vous devriez toucher le fond. Cet attribut vous confère des points à dépenser pour ajouter des détails au récit. Utilisez-le lors des tests de compétence ou pour relancer les dés.

Jets de Chance

La Chance n'est associée à aucune compétence et ne sert jamais d'attribut par défaut pour les tests. Par conséquent, vous pourriez penser qu'elle ne sert pas aux tests de compétence, la plupart du temps.

En réalité, dans n'importe quelle situation où votre réussite dépend plus du hasard que de vos capacités, le MJ peut vous demander d'utiliser la Chance à la place de l'attribut prévu. De même, vous pouvez remplacer n'importe quel attribut par votre Chance en dépensant 1 point de chance avant le jet de dés. De toute évidence, cela n'a d'intérêt que si votre Chance est supérieure à l'attribut qu'elle remplace.

COMPÉTENCES

Vous êtes formé dans différentes compétences, qui incluent diverses activités et maîtrises que vous avez développées en survivant aux Terres désolées d'un monde postapocalyptique. Chaque compétence est dotée d'un rang compris entre 0 et 6, chaque rang représentant un niveau de maîtrise différent. Chaque compétence commence au rang 0.

Vous ajoutez votre rang de compétence à votre attribut S.P.E.C.I.A.L. pour déterminer le seuil de réussite de votre test.

Le rang des compétences ne peut pas descendre en dessous de 0 ou dépasser 6.

Résumé des compétences

COMPÉTENCE	ATTRIBUT	DÉTAIL
Armes à énergie	PER	Utiliser des armes à énergies comme les pistolets laser, les pistolets à plasma ou les armes de Gauss
Armes de corps à corps	FOR	Combattre avec les battes, les gourdins, les couteaux, les planches, les clés à molette ou les masses
Armes légères	AGI	Tirer sur une cible à l'aide de pistolets, de fusils ou de fusils à pompe
Armes lourdes	END	Utiliser des armes lourdes comme les miniguns, les Fat Man, les lasers gatling ou les armes de Gauss
Athlétisme	FOR	Soulever, pousser, tirer, sauter, courir et nager
Crochetage	PER	Déverrouiller une serrure sans la clé
Discours	CHR	Se faire des amis, influencer autrui… et mentir, au besoin
Discrétion	AGI	Se déplacer sans bruit et rester caché
Explosifs	PER	Faire sauter des trucs… ou les en empêcher
Mains nues	FOR	Se battre désarmé, en attaquant de ses poings et de ses pieds
Médecine	INT	Soigner des êtres vivants et stabiliser les mourants
Pilotage	PER	Piloter et conduire des appareils
Projectiles	AGI	Lancer une arme de ses mains, comme une lance ou un couteau
Réparation	INT	Réparer et fabriquer des objets, construire des machines
Science	INT	Pirater et programmer des ordinateurs, concocter des drogues
Survie	END	Cueillir, chasser, cuisiner et résister aux déchets toxiques
Troc	CHR	Acheter et vendre

ARMES À ÉNERGIE

Armes à énergie est la compétence que vous utilisez quand vous maniez une arme à énergie, tels que les pistolets laser, les pistolets à plasma, les armes de Gauss ou toute autre arme qui tire un trait d'énergie.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est la **Perception**, mais vous pouvez utiliser Intelligence si vous essayez de modifier ou réparer votre arme, Agilité si vous tentez de désamorcer un piège impliquant une arme à énergie. Employez Armes à énergie pour manier un pistolet à énergie, un fusil plasma, un fusil de Gauss, un émetteur micro-ondes ou un mousquet laser.

ARMES DE CORPS À CORPS

La compétence Armes de corps à corps représente votre talent pour infliger des dégâts et dévier les coups avec des armes de corps à corps de tout type.

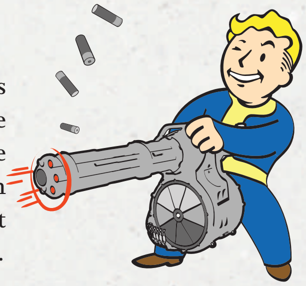
Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est la **Force**, mais vous pouvez utiliser Agilité pour parer une attaque au corps à corps ou Charisme pour menacer quelqu'un. Employez Armes de corps à corps pour effectuer une attaque au corps à corps.

ARMES LÉGÈRES

La compétence Armes légères mesure votre précision avec les armes à un coup, les pistolets automatiques, les fusils et les fusils à pompe, ainsi que vos connaissances pratiques en la matière.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est l'**Agilité**, mais vous pouvez utiliser Charisme pour tenir quelqu'un en respect avec votre arme ou Endurance pour garder votre arme braquée sur votre cible. Employez Armes légères pour effectuer une attaque à distance avec un pistolet, un fusil ou un fusil à pompe.

ARMES LOURDES



La compétence Armes lourdes représente votre entraînement aux armes de bonne taille, des Fat Man aux lasers gatling, en passant par tous les intermédiaires.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est l'**Endurance**, mais vous pouvez utiliser Force si vous devez préparer une arme ou Agilité si la précision devient importante. Employez Armes lourdes pour manier des armes telles que les miniguns, les lance-roquettes, les Fat Man et les lasers gatling.

ATHLÉTISME

Athlétisme détermine votre capacité à mettre en application votre force et votre agilité, à connaître vos limites et à vous concentrer durant un effort physique.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est la **Force**, mais vous pouvez utiliser Agilité, ou Endurance lorsque vous faites face à une adversité physique. Employez Athlétisme pour pousser, tirer ou soulever un objet, pour sauter, escalader, nager ou courir.

CROCHETAGE

La compétence Crochetage reflète votre savoir-faire en matière de manipulation de serrures afin de les ouvrir sans clé.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est la **Perception**, mais vous pouvez utiliser Agilité, ou Force si vous essayez de forcer la porte sans endommager la serrure. Employez Crochetage pour ouvrir un coffre ou une porte verrouillée.

DISCOURS

La compétence Discours recouvre les techniques que vous avez apprises pour communiquer avec autrui, convaincre vos interlocuteurs avec de solides arguments ou leur mentir sans qu'ils s'en rendent compte.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est le **Charisme**, mais vous pouvez utiliser Intelligence pour écrire un discours ou Perception pour déterminer à quel point votre pigeon est susceptible de croire à votre mensonge. Employez Discours pour convaincre autrui de vos arguments, inspirer vos interlocuteurs ou tenter de les duper de manière convaincante.

DISCRÉTION

La compétence Discrétion recouvre le déplacement furtif et toute tentative de ne pas vous faire remarquer lorsque vous entreprenez une action physique.

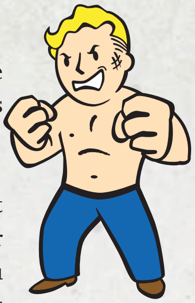
Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est l'**Agilité**, mais vous pouvez utiliser Perception pour détecter des ennemis en embuscade ou Intelligence pour partir en repérage dans un bâtiment. Employez Discrétion pour vous déplacer en silence ou rester caché.

EXPLOSIFS

Lorsque vous lancez des explosifs, les placez pour tendre un piège ou les faites détoner à distance, vous utilisez la compétence Explosifs.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est la **Perception**, mais vous pouvez utiliser Force pour lancer une grenade aussi loin que possible ou Agilité pour essayer de vous rapprocher au plus près d'une mine sans la déclencher. Employez Explosifs pour utiliser des mines ou des grenades à fragmentation, des cocktails Molotov, des grenades Nuka, des grenades à plasma, des grenades à impulsion, des mines ou de la dynamite.

MAINS NUES



La compétence Mains nues mesure votre capacité à combattre avec vos poings.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est la **Force**, mais vous pouvez utiliser Agilité, ou Charisme pour menacer ou intimider autrui. Employez Mains nues pour attaquer lorsque vous êtes désarmé.

MÉDECINE

Médecine est la compétence qui recouvre les connaissances, et la mise en pratique de ces dernières, liées à la médecine en général, des premiers secours à la pharmacologie, en passant par la chirurgie et le traitement de l'empoisonnement aux radiations.

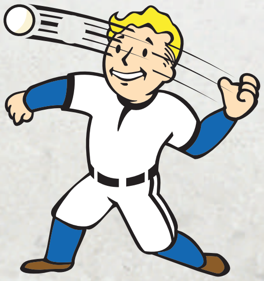
Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est l'**Intelligence**, mais vous pouvez utiliser Agilité pour opérer, ou Charisme pour conseiller un compagnon. Employez Médecine pour stabiliser vos alliés au combat et soigner leurs blessures.

PILOTAGE

Pilotage représente toutes vos capacités de conduite de véhicules divers et variés, des buggies aux motos, en passant par les vertiptères et les tanks.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est la **Perception**, mais vous pouvez utiliser Force pour retenir un buggy lorsqu'il dérape, ou Agilité pour poser un vertiptère sur une zone étroite. Employez Pilotage pour conduire un véhicule terrestre ou piloter un véhicule aérien.

PROJECTILES



La compétence Projectiles détermine votre capacité à réussir des attaques avec des armes de lancer telles que des javelots, des couteaux ou des armes improvisées.

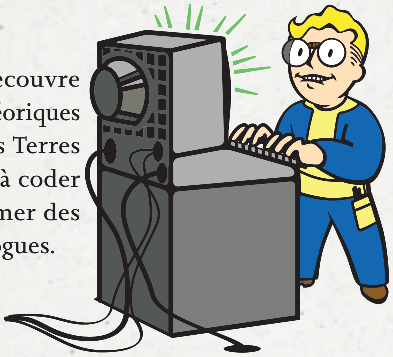
Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est l'**Agilité**, mais vous pouvez utiliser Force dans le cas d'objets lourds, ou Perception pour évaluer la distance jusqu'à la cible. Employez Projectiles pour effectuer une attaque de lancer à l'aide d'armes spécifiques.

RÉPARATION

Construire et réparer des objets, qu'il s'agisse d'armes ou de bâtiments, de pièges simples ou au mécanisme complexe, dépend de la compétence Réparation.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est l'**Intelligence**, mais vous pouvez utiliser Force pour amener une machinerie lourde à fonctionner à nouveau ou Perception pour essayer de comprendre le problème d'un moteur. Employez Réparation pour réparer ou modifier des armes, rafistoler des robots, confectionner des objets à partir de pièces détachées ou construire des défenses.

SCIENCE



La compétence Science recouvre toutes les connaissances théoriques et pratiques, mais, dans les Terres désolées, elle sert surtout à coder des ordinateurs, programmer des robots et concocter des drogues.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est l'**Intelligence**, mais vous pouvez utiliser Perception pour étudier un sujet-test ou Charisme pour convaincre autrui à l'aide de vos savoirs scientifiques. Employez Science pour pirater un ordinateur, concocter des drogues et résoudre vos problèmes grâce à la science !

SURVIE

La compétence Survie recouvre toutes sortes de savoir-faire utiles dans la nature, comme la chasse, la cueillette, la pêche, la construction d'abris de fortune et l'allumage de feu.

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est l'**Endurance**, mais vous pouvez utiliser Perception pour déterminer combien de temps il vous reste avant la tombée de la nuit ou Charisme pour charmer des animaux. Employez Survie pour construire un camp ou pour tester votre résistance à la malnutrition ou à la déshydratation.

TROC

prices slashed!
big sale!

Troc représente votre talent avec l'argent : savez-vous gérer votre argent ? Faire de bonnes affaires ? Négocier une baisse de prix ?

Son attribut S.P.E.C.I.A.L. par défaut est le **Charisme**, mais vous pouvez utiliser Perception pour déterminer si votre interlocuteur est prêt à changer d'avis ou Intelligence pour estimer la véritable valeur d'un objet. Employez Troc pour vendre ou acheter des objets, ou encore pour négocier le prix d'un service.

ATOUTS PERSONNELS

Quelques-unes de vos compétences sont des atouts personnels, vos champs d'expertise. Ces atouts personnels représentent un meilleur entraînement dans les compétences concernées, une affinité spéciale ou un talent particulier pour ces disciplines.

Les atouts personnels accroissent vos chances d'obtenir une réussite critique. Lorsque vous utilisez un atout personnel, **chaque d20 dont le résultat est inférieur ou égal au rang de la compétence confère une réussite critique**, ce qui vous offre deux réussites au lieu d'une seule.

***Exemple :** Curie soigne son compagnon blessé à l'aide de sa compétence Médecine, l'un de ses atouts personnels. Elle entreprend un test d'INT + Médecine, avec un attribut de 7 et une compétence de 3, ce qui correspond à un seuil de réussite de 10. Elle obtient un 3 et un 14. Le 14 ne génère aucune réussite, mais le d20 qui indique 3 confère à Curie 2 réussites, puisque ce résultat est égal à son rang en Médecine, l'un de ses atouts personnels.*

STATISTIQUES DÉRIVÉES

En plus de vos attributs S.P.E.C.I.A.L. et de vos compétences, vous disposez aussi d'un certain nombre de statistiques dérivées. Il s'agit d'éléments passifs de votre personnage qui vous indique quel poids il peut transporter, à quel point il est difficile à toucher pour un adversaire, à quelle vitesse il réagit au combat et combien il est dur au mal.

CHARGE MAXIMALE

Votre charge maximale indique le poids de matériel que vous êtes capable de transporter. Vous pouvez transporter 75 kg de matériel, plus un nombre de kilogrammes égal à votre valeur de Force multipliée par 5. Vous pouvez transporter une charge plus lourde grâce à certaines aptitudes, en augmentant votre attribut de Force ou en utilisant de l'équipement qui offre de l'espace supplémentaire.

Encombré

Si vous transportez plus d'équipement que ce que vous permet votre charge maximale, vous subissez un certain nombre de pénalités.

- Si le poids total de votre matériel dépasse votre charge maximale, la difficulté de tous les tests basés sur la Force ou l'Agilité augmente de +1, vous ne pouvez pas sprinter et votre initiative est réduite de 1.
- Si le poids de votre équipement excède de plus de 25 kg votre charge maximale, la difficulté des tests ci-dessus augmente encore de 1 et votre initiative est encore réduite de 1. Ces pénalités augmentent de 1 par tranche de 25 kg supplémentaires.
- Si vous transportez le double de votre charge maximale, vous ne pouvez plus vous déplacer, vous échouez automatiquement à tous les tests de compétence basés sur la Force ou l'Agilité et votre initiative est égale à 0.

INITIATIVE

Votre initiative détermine votre rapidité d'action en combat. Elle est égale à la somme de vos valeurs de **PER + AGI** (moins les pénalités dues à l'encombrement). Cette valeur fixe détermine votre place dans l'ordre des tours au cours d'une rencontre de combat ; il ne s'agit pas d'un seuil de réussite pour un test de compétence. Des aptitudes et les effets de l'encombrement peuvent la modifier.

Par exemple, si votre Perception est de 5 et votre Agilité de 7, alors votre initiative est égale à 12. Vous agirez avant les personnages dotés d'une initiative inférieure ou égale à 11, mais après les personnages dont l'initiative est supérieure ou égale à 13. Plus votre initiative est élevée, par rapport à celle des autres participants à la scène, plus tôt vous agirez lors de chaque round.

DÉFENSE

Votre statistique de défense est la difficulté de base des attaques qui vous prennent pour cible. Elle dépend de votre Agilité :

- **AGI 1-8 :** votre défense est de 1.
- **AGI 9 ou + :** votre défense est de 2.

RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

Votre résistance aux différents types de dégâts est déterminée par votre équipement et vos aptitudes. La résistance aux dégâts (RD) est soustraite aux dégâts infligés par le type concerné avant d'appliquer ces derniers à vos points de vie : la RD balistiques réduit les dégâts balistiques, la RD de radiation réduit les dégâts de radiation, etc.

- La **résistance aux dégâts balistiques** indique le montant de dégâts que vous pouvez éviter à la suite d'une attaque physique. Les vêtements et l'armure sont les principales sources de RD balistiques, selon le matériau dont ils sont faits, mais les mutations peuvent aussi fournir une certaine résistance naturelle aux attaques. La RD balistiques varie en général en fonction de la localisation du coup, selon le vêtement ou la pièce d'armure qui recouvre cette zone.

- La **résistance aux dégâts énergétiques** représente votre faculté à encaisser des dégâts énergétiques et elle provient en général de vêtements ou d'une armure à la confection particulière. La RD énergétiques varie en général en fonction de la localisation du coup, selon le vêtement ou la pièce d'armure qui recouvre cette zone.

- La **résistance aux dégâts de poison** indique le montant de dégâts, infligés par des toxines, que vous pouvez ignorer. Des aptitudes et des mutations octroient cette RD de poison, ainsi que certains consommables et drogues. Vous disposez d'une unique valeur de RD de poison pour tout votre corps : elle ne varie pas en fonction de la localisation.

- La **résistance aux dégâts de radiation** est rare mais souvent vitale, puisqu'elle réduit les dégâts de radiation que vous infligent des attaques ou des périls. En général, elle est octroyée par des vêtements de protection ou une armure, par des drogues comme le Rad-X ou par d'autres consommables. Certaines créatures, comme les super mutants ou les goules, sont complètement immunisées aux dégâts de radiation, tout comme les machines telles que les robots. La RD de radiation varie en général en fonction de la localisation du coup, selon le vêtement ou la pièce d'armure qui recouvre cette zone.

POINTS DE VIE

À la création de votre personnage, vous déterminez votre maximum de **points de vie (PV)** en additionnant vos valeurs d'Endurance et de Chance. Vous perdez des PV en subissant des dégâts et ils vous informent en général de la distance qui vous sépare de la mort, comme indiqué dans le chapitre *Combat*. Quand vous gagnez un niveau, vous augmentez votre nombre de PV maximum et vous pouvez acheter des aptitudes pour en gagner encore plus.

DÉGÂTS AU CORPS À CORPS

Votre statistique de dégâts au corps à corps vous octroie un bonus de dégâts aux attaques avec des armes de corps à corps ou à mains nues, grâce à un attribut de Force élevé. Ajoutez le nombre de dés de combat indiqué à vos jets de dégâts au corps à corps.

ATTRIBUT DE FORCE	DÉS DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRES
7–8	+1
9–10	+2
11 ou +	+3

APTITUDES

Les aptitudes sont des bonus spéciaux que vous pouvez obtenir afin d'améliorer vos attributs S.P.E.C.I.A.L. ou vos compétences, recevoir un avantage unique ou gagner une toute nouvelle capacité. Les aptitudes sont souvent liées aux attributs S.P.E.C.I.A.L. ou aux compétences, elles les améliorent ou vous confèrent une capacité inédite à utiliser dans des circonstances particulières.

Vous pouvez choisir certaines aptitudes plus d'une fois : le nombre de rangs de chaque aptitude indique le nombre de fois que vous pouvez la sélectionner. Chaque rang améliore l'effet de l'aptitude concernée, en vous octroyant à nouveau le même bonus ou en bonifiant l'effet de la capacité que vous confère l'aptitude. Vous commencez avec une aptitude et pouvez en choisir une nouvelle chaque fois que vous gagnez un niveau. Les aptitudes sont présentées de la page 59 à la page 73.

ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

À mesure que vous explorez les Terres désolées et y survivez, votre personnage gagne des points d'expérience (PE). Quand il en a accumulé un nombre suffisant pour passer l'un des seuils indiqués dans la table *Niveau et expérience*, il gagne 1 niveau. Par défaut, votre personnage commence au niveau 1, à moins que vous vous accordiez avec le reste du groupe pour commencer à un niveau supérieur. Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vos points de vie maximaux augmentent de +1.
- Vous choisissez une compétence qui progresse de 1 rang, jusqu'à un maximum de 6.
- Vous obtenez une unique aptitude. La plupart des aptitudes présentent des prérequis que votre personnage doit remplir avant de pouvoir les sélectionner. Par exemple, il peut s'agir d'un niveau minimal, d'une valeur minimale dans un attribut S.P.E.C.I.A.L. spécifique ou de tout autre aspect de votre personnage.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Vous gagnez des points d'expérience (PE) en atteignant des étapes dans le jeu ou en vainquant des ennemis. Votre MJ peut octroyer de l'expérience à votre groupe après l'achèvement d'une quête, l'accomplissement d'une tâche délicate, l'arrivée à une destination ou l'atteinte de tout point pertinent du récit.

Vous gagnez aussi des PE après avoir triomphé de créatures ou de PNJ, au combat ou non. Chaque créature ou PNJ présente, dans son profil, le nombre de PE que vous recevez si vous le vainquez ou si vous le défaites… mais seul le MJ décide si vous les obtenez.

POINTS D'ÉTAPE

Le MJ peut décider de vous octroyer un gain de niveau plutôt que des PE. Dans ce cas, il vous indique quand vous gagnez un niveau, en fonction de vos accomplissements. L'évolution des personnages dépend alors plus du récit que du jeu en lui-même.

Niveau et expérience

NIVEAU	PE NÉCESSAIRES	NIVEAU	PE NÉCESSAIRES
1	0	11	5 500
2	100	12	6 600
3	300	13	7 800
4	600	14	9 100
5	1 000	15	10 500
6	1 500	16	12 000
7	2 100	17	13 600
8	2 800	18	15 300
9	3 600	19	17 100
10	4 500	20	19 000
		21	21 000

Au-delà du niveau 21 ?

Si votre campagne dure suffisamment longtemps, vous pouvez poursuivre l'évolution de votre personnage au-delà de la table ci-dessus. Chaque nouveau niveau nécessite un nombre de points d'expérience total égal à :

(Niveau à atteindre x (Niveau actuel)/2) x 100

Chaque nouveau niveau vous confère +1 PV, +1 rang de compétence et 1 aptitude.

CRÉER UN PERSONNAGE

Lorsque vous créez un personnage, vous devrez effectuer certains choix concernant son origine, ses attributs S.P.E.C.I.A.L., ses compétences et ses aptitudes, puis calculer ses statistiques dérivées.

Résumé de la création de personnage

1. **CHOISIR SON ORIGINE :** décidez de l'origine de votre personnage. Elle détermine son trait, ainsi que les mutations qu'il présente, à moins qu'il ne soit un robot.

    - Confrérie de l'Acier (page 51)
    - Goule (page 52)
    - Super mutant (page 53)
    - Mister Handy (page 54)
    - Survivant (page 56)
    - Habitant de l'Abri (page 57)

2. **AUGMENTER SES ATTRIBUTS S.P.E.C.I.A.L. :** chaque attribut commence au rang 5. Dépensez 5 points dans vos attributs, comme vous l'entendez, sans dépasser 10 dans chaque attribut. Vous pouvez réduire un attribut de 5 à 4 afin d'obtenir un point supplémentaire à dépenser dans n'importe quel attribut (page 58).

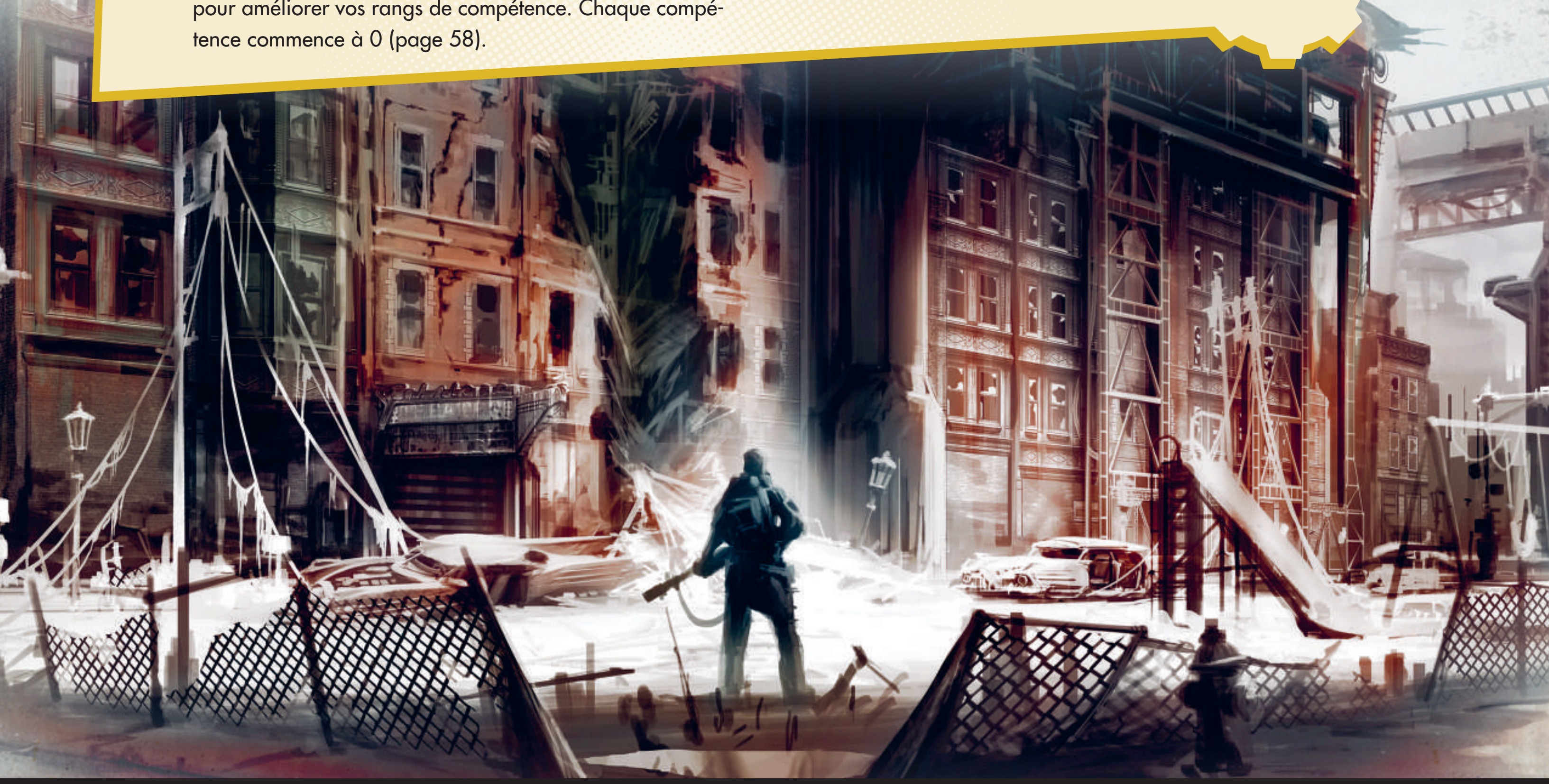
3. **ATOUTS PERSONNELS ET ACHAT DE RANGS DE COMPÉTENCE :** choisissez 3 atouts personnels. Ajoutez 2 rangs à chacun d'entre eux. Puis dépensez 9 + **INT** points pour améliorer vos rangs de compétence. Chaque compétence commence à 0 (page 58).

4. **CHOISIR SA PREMIÈRE APTITUDE :** sélectionnez votre première aptitude dans la liste correspondante (page 59).

5. **CALCULER SES STATISTIQUES DÉRIVÉES :** déterminez la valeur de vos statistiques dérivées, telles que votre charge maximale et votre défense (page 74).

6. **CHOISIR SON ÉQUIPEMENT DE DÉPART :** choisissez un pack d'équipement de départ en fonction de votre origine (page 76) et une babiole, et recevez l'équipement en lien avec vos atouts personnels (page 80).

    - Packs de la Confrérie de l'Acier (page 76)
    - Packs de Mister Handy (page 76)
    - Packs de super mutant (page 77)
    - Packs d'habitant de l'Abri (page 78)
    - Packs d'habitant des Terres désolées (page 78)
    - Babioles (page 80)
    - Objets d'atouts personnels (page 80)



ÉTAPE 1 : CHOISIR SON ORIGINE

Choisissez une origine parmi les options suivantes. Votre origine décrit l'histoire de votre personnage : sa naissance, son éducation, sa communauté et son mode de vie. Chaque origine pose des limites aux attributs S.P.E.C.I.A.L. et aux compétences de votre alter ego, tout en lui conférant un bonus unique pour survivre aux Terres désolées.

INITIÉ DE LA CONFRÉRIE

Née des terribles révélations issues de la rébellion à la base militaire de Mariposa, la Confrérie de l'Acier a été fondée par Roger Maxson afin que son peuple (et au bout du compte, chaque survivant de ce nouveau monde) ait quelque chose en quoi croire. Dotée de sa propre mythologie, de son propre crédo et de sa propre hiérarchie, la Confrérie de l'Acier a un but principal : récupérer et préserver la technologie du monde d'avant-guerre. La Grande Guerre a perturbé l'accès de l'humanité à la technologie : les chevaliers et scribes de la Confrérie font tout leur possible pour sécuriser les progrès du passé, afin que les générations futures en bénéficient.

Vous pouvez être le descendant d'un chevalier ou d'un paladin, né dans la Confrérie et fervent défenseur de sa doctrine, ou vous pouvez être une jeune recrue, vouée à sa cause et désireuse de gravir ses échelons.

Bien que les membres de la Confrérie partagent un même but, les différents chapitres qui la composent, répartis à travers les Terres désolées, peuvent avoir des croyances et des protocoles distincts, et ils ne sont pas aussi unis qu'il le semble. La Confrérie de l'Acier de la côte ouest était en guerre contre la République de Nouvelle Californie pour récupérer des technologies et empêcher la RNC de s'étendre. Pendant ce temps, le chapitre de la côte est était isolé et préférait faire preuve de charité plutôt que d'échanger des technologies et préserver l'équipement d'avant-guerre. La mission de l'Aîné Lyon devint humanitaire et bien que cela valut au chapitre une marginalisation forcée au début, Arthur Maxson lui permit d'étendre son influence de Washington D.C. à toute la côte est, en recentrant ses efforts sur la récupération et le développement de technologies.

Trait : la Chaîne de Cohésion

Vous obtenez un atout personnel supplémentaire qui doit être, au choix : Armes à énergie, Science ou Réparation. Cet atout personnel débute au rang 2.

En tant que membre de la Confrérie de l'Acier, vous êtes tenu de respecter la chaîne de commandement : la Chaîne de Cohésion. Vous devez suivre les ordres de vos supérieurs directs et vous êtes responsables de vos subordonnés. Si vous n'accomplissez pas votre devoir, vous êtes renvoyé de la Confrérie et votre matériel technologique est récupéré… par tous les moyens nécessaires.

GOULE

Une exposition prolongée aux effets des radiations gamma de fond (une partie des retombées de la Grande Guerre) peut faire muter les humains de manière spontanée. Vous êtes l'un de ces mutants. Lentement ou d'une manière aussi spectaculaire que spontanée, votre corps a changé et est devenu celui d'un cadavre ambulant et pourrissant. Vous ne vieillissez plus comme avant et les radiations ne vous affectent pas. Votre peau pèle et laisse apparaître votre chair, mais votre métabolisme mutant semble suffire à la remplacer.

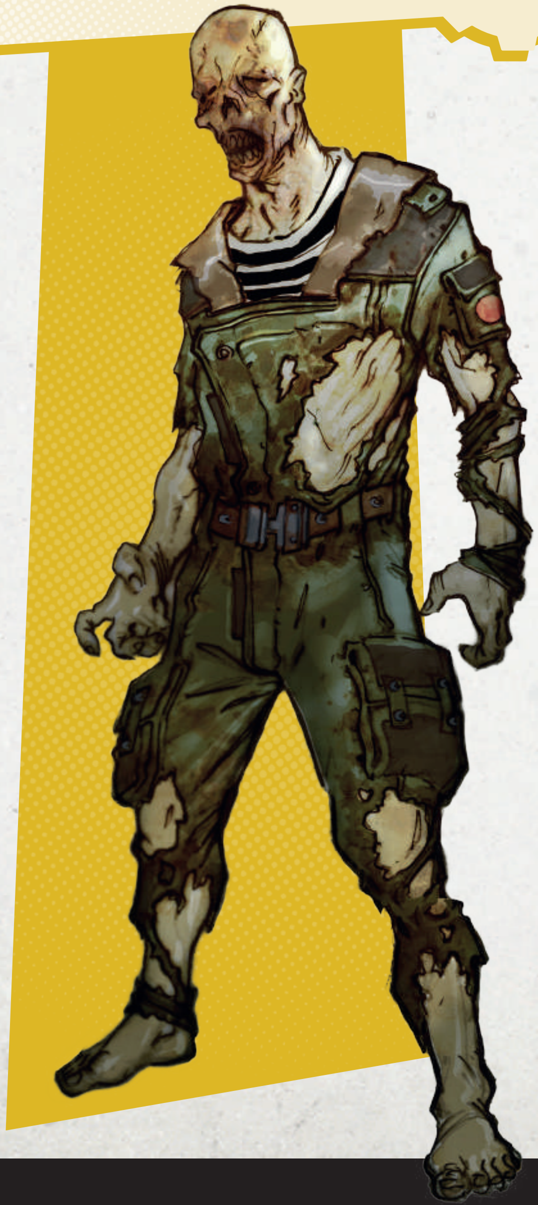
Vous êtes une « goule » (un post-humain nécrotique), l'un des nombreux survivants qui n'ont pas eu la chance de pouvoir s'abriter dans l'un des complexes de Vault-Tec. Êtes-vous né après la guerre et avez-vous développé la mutation nécrotique au fil du temps ? Venez-vous de l'Abri 12 à Bakersfield, Californie, dont la porte ne s'est pas fermée, ce qui a exposé la population aux radiations de l'extérieur ? Avez-vous trouvé refuge dans un campement de goules, comme l'Underworld des Terres désolées de la Capitale et vous êtes-vous aventuré tout récemment à l'extérieur pour explorer ces contrées, les fouiller et y survivre ?

Les goules civilisées telles que vous craignent une possible dégénérescence vers une créature bestiale et violente. Les goules sauvages sont des mutants nécrotiques, comme vous, mais elles ont perdu leurs fonctions cérébrales supérieures et sont retournées à un état de violence primaire. Elles attaquent sans distinction toute créature qui n'est pas une goule afin de défendre leur territoire ou se nourrir. Vous ne savez pas si cette perte de contrôle résulte de hauts niveaux de radiation ou, somme toute, de la mutation, ce qui la rend encore plus terrifiante.

Trait : post-humain nécrotique

Vous êtes immunisé aux dégâts de radiation. Au contraire, ils vous soignent : vous récupérez 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qui vous sont infligés. Si vous vous reposez dans un environnement irradié, vous pouvez relancer votre réserve de dés pour voir si vos blessures guérissent. De plus, Survie devient un atout personnel : vous gagnez donc 2 rangs dans cette compétence.

Vous vieillissez bien plus lentement qu'un humain non irradié et vous êtes probablement bien plus vieux que vos compagnons non mutants. Peut-être avez-vous même survécu à la Grande Guerre de 2077. Néanmoins, vous êtes stérile : comme dit le proverbe, « la première génération de goules est la dernière ». Vous pouvez connaître une discrimination de la part des « peaux-lisses » (les humains qui ne sont pas des goules), ce qui augmente la difficulté et la marge de complication des tests de Charisme, selon les croyances de votre interlocuteur.



SUPER MUTANT

Vous êtes un humain mutant et brutal, dont l'évolution a été forcée par des expérimentations indélicates menées par les savants fous du monde d'avant ou d'après-guerre. Infecté par le virus à évolution forcée (V.E.F.), votre corps a muté et est devenu une gigantesque machine à tuer, musculeuse remplie de rage.

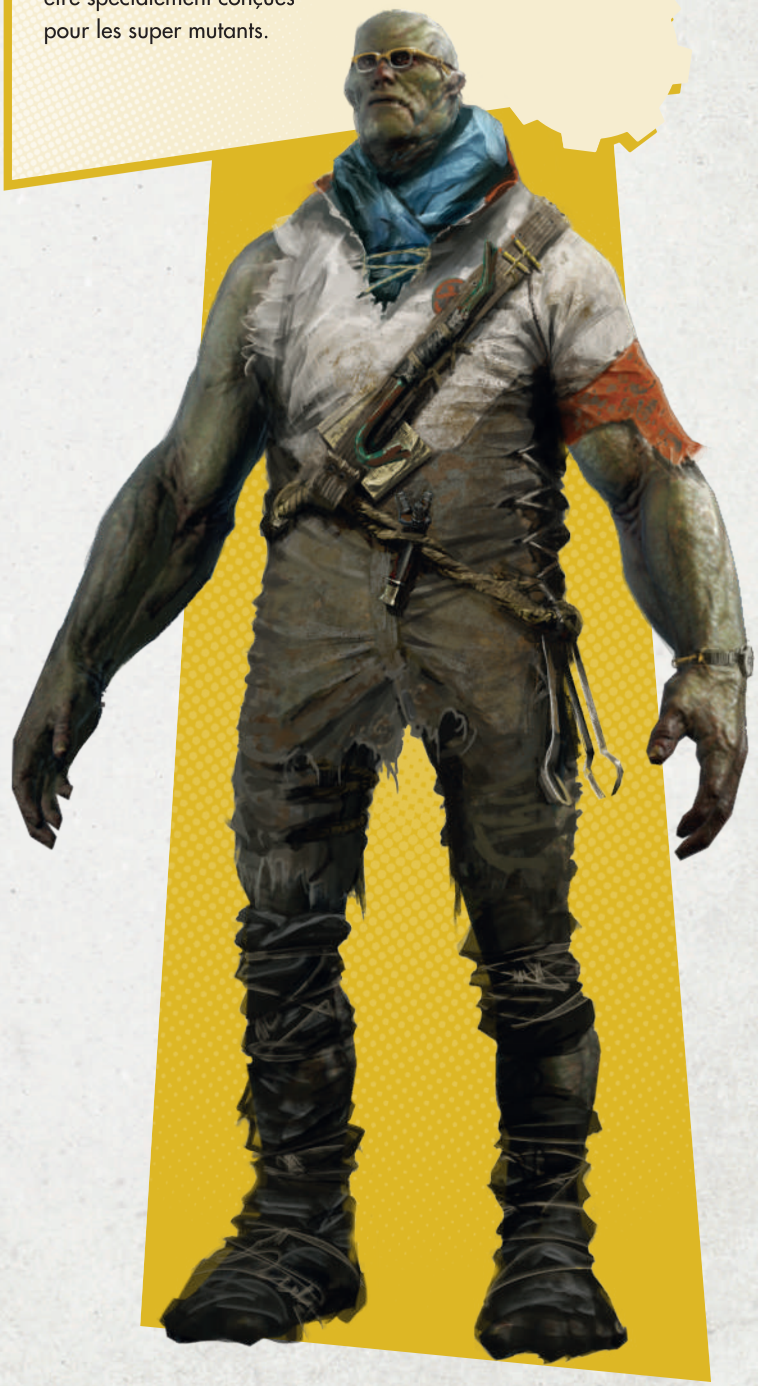
Vous pouvez venir de l'armée du Maître, dans la base militaire de Mariposa en Californie, créée lorsqu'il pratiquait ses expériences sur des victimes humaines non consentantes et divisée en plusieurs factions à sa mort (chacun de ces groupes de survivants se consacrant à attaquer ou reconstruire les Terres désolées). Ou bien vous êtes issu du programme d'expérimentation évolutionnaire de l'Abri 87, dont les bandes de super mutants terrorisent les Terres désolées de la Capitale. Ou encore, vous avez été enlevé dans le Commonwealth et exposé au V.E.F. par l'Institut, avant qu'il vous renvoie dans les Terres désolées vous débrouiller en petits groupes de pillards. Enfin, vous pouvez tout aussi bien être un résident de Huntersville, dans les Appalaches, où le virus a contaminé la réserve d'eau, entraînant des mutations non contrôlées.

Bien que tous les super mutants partagent les mêmes particularités, les groupes formés par ces quatre souches ne se sont jamais mélangés et les preuves d'une rencontre entre membres de bandes différentes restent rares. Même si certains d'entre eux ont migré ou voyagé au cours de leur existence, aucun n'est allé assez loin pour croiser l'un de ses homologues. Par conséquent, l'endroit où commence votre quête influencera votre origine.

Trait : évolution forcée

Votre Force et votre Endurance augmentent de 2 et la valeur maximale de ces attributs est portée à 12. En revanche, votre Intelligence et votre Charisme ne peuvent jamais être supérieurs à 6. Chacune de vos compétences est limitée au rang 4. Vous êtes complètement immunisé aux dégâts de radiation et de poison.

Vous mesurez plus de 2,10 m et votre corps est épais et musculeux. Votre peau est verte, jaune ou grisâtre, quelle qu'ait été sa couleur d'origine. Vous ne semblez pas vieillir, mais vous êtes stérile. Les seules armures que vous pouvez porter doivent être spécialement conçues pour les super mutants.



MISTER HANDY

Le robot de construction « Mister Handy », de General Atomics International, a explosé sur le marché de la robotique grâce à sa fiabilité, sa robustesse et sa facilité d'entretien. Néanmoins, son véritable essor découle de la collaboration avec RobCo qui produisit un modèle domestique.

Vous êtes l'un de ces automates domestiques, produit entre 2037 et 2077 dans le but d'assurer à chaque foyer des États-Unis un majordome loyal. Équipé d'une programmation à la pointe de la technologie, vous êtes doué d'initiative et pouvez adapter votre code pour tirer des leçons de votre environnement. Cette capacité à l'autodétermination vous a permis de survivre à la Grande Guerre ; contrairement à d'autres robots qui ont pu être détruits, vous avez réussi à vous débarrasser des entraves de votre programmation pour vivre votre vie.

De nombreux modèles existent et vous pouvez être issu de n'importe quelle série de Mister Handy, Mister Gutsy, Miss Nanny ou Mister Orderly. Un réacteur nucléaire vous alimente et vous pouvez vous-même faire le plein de carburant. Vous pouvez vous réparer, ainsi que réparer les autres unités Mister Handy. Votre modèle dispose de trois bras mécaniques ainsi que de trois yeux au bout de tiges. Votre propulseur vous maintient en l'air, tant que vous avez du carburant. Cette conception robuste vous a permis de survivre jusqu'ici.

LOCALISATION DES DÉGÂTS

Puisque votre forme n'est pas humanoïde, la localisation des dégâts est différente pour vous.

Localisation des dégâts sur Mister Handy

RÉSULTAT DU D20	LOCALISATION
1–2	Optique (blessure comme pour Tête)
3–8	Corps (blessure comme pour Buste)
9–11	Bras 1
12–14	Bras 2
15–17	Bras 3
18–20	Propulseur (blessure comme pour Jambe)

Accessoires de bras

ACCESSOIRE	EFFET
Émetteur laser	Vous pouvez couper des objets ou effectuer des attaques à distance avec un laser (cf. arme laser, page 101).
Lance-flammes	Vous pouvez embraser des objets, cuire de la nourriture ou effectuer des attaques à distance avec un lance-flammes à portée courte (cf. lance-flammes, page 106).
Pince	Grâce à une pince individuelle, vous pouvez ramasser des objets dont le poids n'excède pas 20 kg et manipuler les objets de votre environnement. Vous pouvez aussi effectuer une attaque à mains nues (2 🎲 de dégâts balistiques) à l'aide de cette pince.
Pistolet automatique 10 mm	Vous pouvez effectuer des attaques à distance avec un pistolet automatique 10 mm (cf. arme 10 mm, avec un mod de culasse automatique, page 95).
Scie circulaire	Vous pouvez couper des objets et effectuer des attaques au corps à corps avec une scie circulaire. Cette dernière inflige 3 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1.

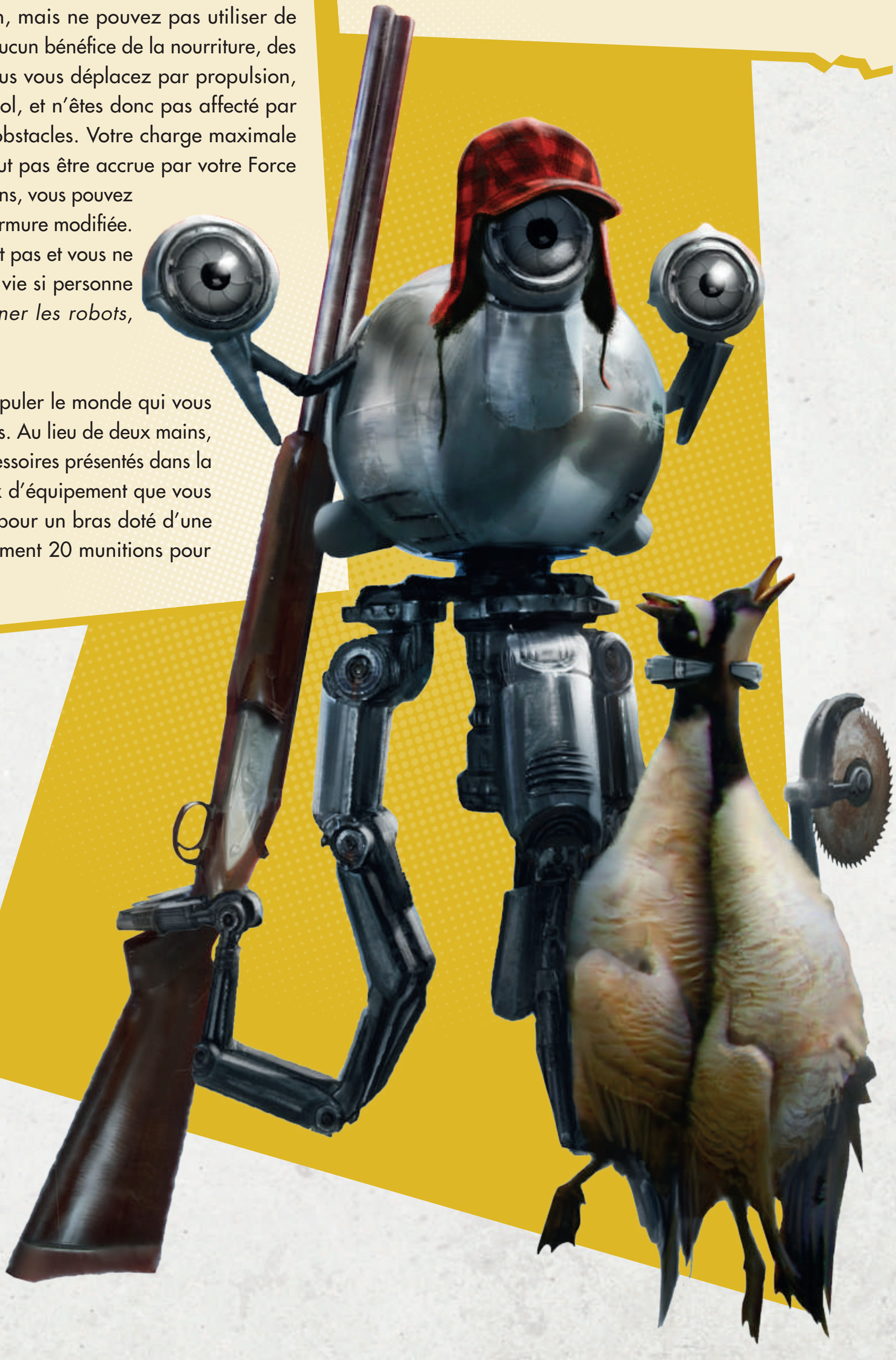
Trait : robot Mister Handy

Vous êtes doté d'une vision à 360° et de systèmes sensoriels améliorés qui vous permettent de détecter des odeurs, des produits chimiques et des radiations, ce qui se traduit par une difficulté réduite de 1 pour tous les tests de Perception basés sur la vue et l'odorat. Vous êtes immunisé aux dégâts de radiation et de poison, mais ne pouvez pas utiliser de drogues. Vous ne retirez aucun bénéfice de la nourriture, des boissons ou du repos. Vous vous déplacez par propulsion, en flottant au-dessus du sol, et n'êtes donc pas affecté par le terrain difficile ou les obstacles. Votre charge maximale est de 75 kg et elle ne peut pas être accrue par votre Force ou vos aptitudes. Néanmoins, vous pouvez l'augmenter grâce à une armure modifiée. Vos blessures ne guérissent pas et vous ne récupérez aucun point de vie si personne ne vous répare (cf. *Soigner les robots*, page 34).

Vous ne pouvez pas manipuler le monde qui vous entoure comme les humains. Au lieu de deux mains, vous disposez de trois accessoires présentés dans la table, en fonction du pack d'équipement que vous choisissez. Si vous optez pour un bras doté d'une arme, vous recevez également 20 munitions pour cette arme.

Pas de pince ?

Vous pouvez tout à fait choisir d'interpréter un Mister Handy dépourvu de pince. Néanmoins, dans ce cas, vous ne pourrez pas effectuer d'attaques à mains nues, manipuler des objets ou entreprendre de test pour les compétences Crochetage, Réparation et Projectiles.



SURVIVANT

Vous êtes le descendant de personnes qui se sont préparées seules pour l'Armageddon. Vous ne devez votre existence dans le paysage apocalyptique postnucléaire qu'à vos ancêtres, lesquels se sont retranchés, ont survécu et ont trouvé une communauté suffisamment importante pour perpétuer l'espèce humaine.

Vous pouvez être originaire d'un des nombreux groupes de voyageurs, colonies ou abris isolés qui peuplent de manière sporadique les Terres désolées entre les côtes est et ouest. Vous pouvez venir de la République de Nouvelle Californie, perpétuant l'héritage de l'Abri 15 et des Sables ombragés. Vous battez-vous pour protéger autrui, en faisant partie d'un groupe de survivants comme les Miliciens ou les Régulateurs ? Vous pouvez tout aussi bien être membre d'une bande de pillards sans pitié, ou vous être échappé d'une de ces bandes pour faire amende honorable.

Quelle que soit votre origine, quelle que soit votre destination, créer des liens et poser vos bagages peut être ardu. Naturellement, les survivants se méfient les uns des autres et restent à l'affût du prochain escroc, groupe de pillards ou voleur qui cherchera à s'emparer de leurs ressources acquises à la sueur de leur front. Voyager sur de longues distances est tout aussi difficile et de nombreux survivants nomades, en particulier les marchands et leur caravane, se déplacent entre les grandes communautés de leur région, préférant éviter de parcourir le continent de long en large.

Traits

Vous pouvez choisir deux des traits suivants, ou un trait et une aptitude supplémentaire. Chaque trait vous confère un bénéfice, mais s'accompagne d'un revers.

TRAIT	BÉNÉFICE	REVERS
Doué	Choisissez deux attributs S.P.E.C.I.A.L. : augmentez leur valeur de +1.	Votre nombre de points de chance maximum est inférieur de 1 à la valeur de votre attribut de Chance.
Éducation	Vous possédez un atout personnel supplémentaire.	Lorsque vous échouez à un test de compétence autre qu'un atout personnel, le MJ gagne 1 PA.
Gringalet	Vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test d'AGI basé sur l'équilibre ou les contorsions.	Votre charge maximale est de 75 + (2,5 x **FOR**) kg et non de 75 + (5 x **FOR**) kg.
Main lourde	Votre bonus de dégâts au corps à corps augmente de +1 🎲.	Vos attaques à mains nues et au corps à corps déclenchent une complication sur un 19 ou un 20, et non sur un 20.
Tir rapide	Si vous entreprenez une seconde action capitale au combat afin d'effectuer une attaque à distance, il ne vous en coûte que 1 PA et non 2.	Vous ne tirez aucun bénéfice de l'action mineure Viser : vous êtes trop impatient.

HABITANT DE L'ABRI

Quand les bombes sont tombées, vous ou vos ancêtres avez été assez chanceux pour vous replier en sûreté dans l'un des cent-vingt-deux complexes de Vault-Tec enfouis sous terre et protégés par d'épaisses portes anti-explosion, des couches de roche et des mètres de béton. Soit votre famille était assez riche pour se payer une place, soit elle a été tirée au sort pour pouvoir entrer dans l'abri et survivre à la dévastation nucléaire qui se déroulait au-dehors… mais ce n'était peut-être qu'une condamnation à subir les expériences immorales que Vault-Tec conduisit sur des participants involontaires.

Vous ne connaissez ni les mutations ni la maladie. Le programme Vault-Tec vous a offert une demeure sûre pendant un temps, mais vous avez dû en payer le prix. Vous avez été un sujet test et l'on a manipulé votre compréhension du monde ainsi que votre comportement afin de vous étudier. Lorsque vous vous comparez aux habitants de la surface que vous avez appris à connaître, vous constatez que vous avez gardé de profondes séquelles psychologiques, ce qui affecte votre parcours dans les Terres désolées.

À dessein ou à la suite d'une mauvaise organisation préalable, nombre d'Abris ne disposaient pas d'assez de ressources ou n'étaient pas assez préparés pour attendre de longues années que les retombées nucléaires aient atteint, à l'extérieur, un niveau inoffensif. Ainsi, la plupart d'entre eux tombèrent en panne ou à court de ressources. Ces problèmes poussèrent de nombreux habitants d'abri à chercher de l'aide à la surface et maints complexes ouvrirent leur porte pour permettre aux ressources d'entrer. Dès lors, ces sociétés isolées se mêlèrent aux survivants de la surface et établirent un lien permanent avec cette dernière. L'exemple le plus notable est celui de l'Abri 15, dont les résidents se séparèrent et fondèrent les Sables ombragés, ainsi que les bandes de pillards nommées Jackals, Vipers et Khans.

Trait : né à l'Abri

Votre jeunesse saine aux mains de médecins compétents et d'auto-docs sophistiqués implique que vous réduisez la difficulté de tous les tests d'END destinés à résister aux effets des maladies. De plus, le soin apporté à votre éducation vous permet de bénéficier d'un atout personnel supplémentaire au choix (qui commence donc au rang 2).

Vous pouvez également décider avec le MJ du type d'expériences qui a eu lieu dans votre Abri. Une fois par quête, le MJ peut introduire une complication qui reflète la nature de cette expérimentation, à laquelle vous avez participé contre votre gré ou en lien avec votre jeunesse passée en isolement et confinement dans votre Abri. Dans ce cas, vous regagnez immédiatement un point de chance.

Habitant de l'Abri et goule

Avec l'accord du MJ, vous pouvez transformer votre habitant de l'Abri en goule. Vous obtenez alors le trait Post-humain nécrotique au lieu du trait Né à l'Abri. Vous pouvez choisir l'un des packs d'équipement d'habitant de l'Abri au lieu d'un pack d'habitant des Terres désolées.

ÉTAPE 2 : AUGMENTER SES ATTRIBUTS S.P.E.C.I.A.L.

Au début de la création de votre personnage, **chacun de ses attributs S.P.E.C.I.A.L. commence au rang 5** (sauf si votre origine modifie cette valeur de départ). **Vous disposez de 5 points pour améliorer vos attributs** et chaque point dépensé dans un attribut augmente de 1 la valeur de ce dernier. Utilisez ces points pour acheter des rangs dans n'importe quel attribut S.P.E.C.I.A.L.

Aucun attribut ne peut être supérieur à 10, sauf si votre origine altère ce maximum. Vous pouvez réduire un attribut S.P.E.C.I.A.L. à 4 afin de bénéficier d'un point à dépenser dans un autre attribut.

Vos attributs S.P.E.C.I.A.L. constituent une partie de vos seuils de réussite pour les tests de compétences et contribuent à la plupart de vos statistiques dérivées.

Répartition des attributs S.P.E.C.I.A.L.

Certains joueurs privilégient l'équilibre à une trop grande spécialisation, tandis que d'autres préfèrent concentrer leur personnage sur un but précis et optimiser leurs attributs et leurs compétences en vue de cette tâche, faisant fi de la polyvalence. Vous pouvez utiliser les répartitions suivantes et assigner les valeurs indiquées à vos attributs S.P.E.C.I.A.L. comme vous le souhaitez. Ces valeurs comprennent déjà les 5 points à dépenser, mais ne tiennent pas compte de l'origine de votre personnage.

- **Équilibré :** 6, 6, 6, 6, 6, 5, 5
- **Concentré :** 8, 7, 6, 6, 5, 4, 4
- **Spécialisé :** 9, 8, 5, 5, 5, 4, 4

ÉTAPE 3 : ATOUTS PERSONNELS ET ACHATS DE RANGS DE COMPÉTENCE

Vous devez à présent **choisir trois compétences qui seront vos atouts personnels**. Ces derniers déterminent les compétences les plus importantes de votre personnage et représentent des champs d'expertise et de connaissances précis qu'il possède. Votre origine peut vous octroyer un atout personnel supplémentaire.

Lorsque vous utilisez un atout personnel, tout dé dont le résultat est inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence vous confère une réussite critique (cf. *Réussite critique*, page 14).

Chacun de vos atouts personnels commence au rang 2. Chaque autre compétence commence au rang 0.

Vous pouvez ensuite acheter des rangs dans vos compétences. **Vous disposez d'un nombre de points de compétence total égal à 9 plus votre Intelligence** et chaque point de compétence dépensé dans une compétence augmente de 1 la valeur de cette dernière. Au cours de la création de personnage, vous ne pouvez pas développer une compétence au-delà du rang 3, à moins de créer un personnage de niveau supérieur ou égal à 3.

ÉTAPE 4 : CHOISIR SA PREMIÈRE APTITUDE

Un personnage est plus que la somme de ses composantes et, à eux seuls, ses attributs et ses compétences ne sauraient refléter la totalité de ses capacités. Votre personnage dispose d'atouts, que l'on appelle des aptitudes. Ces aptitudes représentent les avantages spécifiques de votre manière d'aborder une situation délicate. Elles prennent la forme de bonus mécaniques (des relances, des PA bonus ou des substitutions de compétence) qui s'appliquent dans des circonstances particulières.

De nombreuses aptitudes présentent un ou plusieurs prérequis. Vous devez remplir ces prérequis avant de pouvoir sélectionner l'aptitude concernée pour votre personnage. Il peut par exemple s'agir d'une valeur minimale dans un attribut S.P.E.C.I.A.L.

Chaque aptitude présente une condition et un bénéfice. La première décrit les circonstances dans lesquelles l'aptitude peut servir, le second explique ce que vous pouvez faire grâce à cette aptitude.

Vous pouvez choisir une seule aptitude dans la liste concernée, pourvu que vous en remplissiez les prérequis. Certaines aptitudes possèdent plusieurs rangs que vous pouvez sélectionner : chacun de ces rangs compte comme une aptitude unique lors de la création du personnage et de son évolution.

Niveau requis

Lorsqu'une aptitude précise que « le niveau requis augmente de X », cela signifie que, lorsque vous achetez cette aptitude (à la création du personnage ou lors de son évolution), le niveau requis pour acheter le rang suivant augmente de la valeur indiquée.

Par exemple, si vous sélectionnez l'aptitude Vitalité au niveau 5, vous devrez être de niveau 10 pour acheter le rang suivant et de niveau 15 pour obtenir le troisième rang. Vous pouvez aussi acheter cette aptitude au niveau 9, puis à nouveau au niveau 10, puisque vous rempliriez chaque fois les prérequis.

LISTE DES APTITUDES

AMI DES ANIMAUX

Rangs : 2
Prérequis : CHR 6, niveau 1+

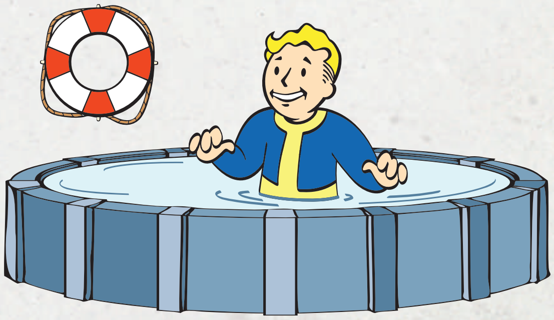
Au rang 1, chaque fois qu'un PNJ créature dont le profil affiche le mot-clef Mammifère, Lézard ou Insecte souhaite vous attaquer, jetez 1 ⚀ : si vous obtenez un résultat autre qu'un Effet, la créature choisit de ne pas vous attaquer, bien qu'elle puisse toujours s'en prendre à un autre personnage.

Au rang 2, vous pouvez entreprendre un test de **CHR + Survie** de difficulté 2 au prix d'une action capitale. En cas de réussite, l'animal vous considère comme amical et attaquera quiconque s'en prend à vous. Cette aptitude ne fonctionne pas sur les animaux redoutables ou légendaires. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

AMPHIBIE

Rangs : 2
Prérequis : END 5, niveau 1+

L'eau est votre alliée. Au rang 1, vous ne subissez plus de dégâts de radiation lorsque vous nagez dans une eau irradiée et vous pouvez retenir votre souffle deux fois plus longtemps.



Au rang 2, les ennemis ajoutent +2 à la difficulté de leurs tests pour vous repérer lorsque vous êtes complètement immergé. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 3.

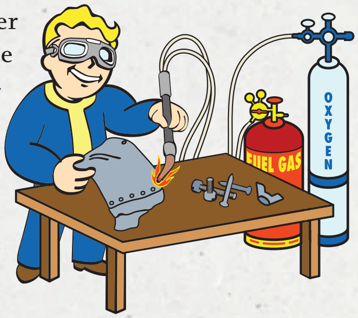
ANTIRADIATIONS

Rangs : 2
Prérequis : END 8, niveau 1+

Votre résistance aux dégâts de radiation, quelle que soit la localisation, augmente de +1 par rang dans cette aptitude. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

ARMURIER

Rangs : 4
Prérequis : FOR 5, INT 6

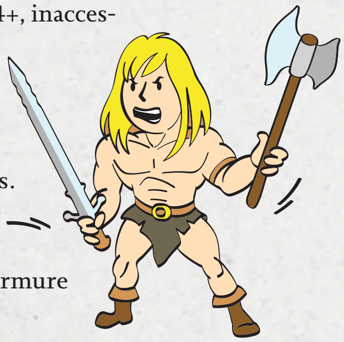


Vous pouvez modifier les pièces d'armure grâce à des mods d'armure. Chaque rang dans cette aptitude débloque un rang de mod : le rang 1 débloque les mods de rang 1, le rang 2 débloque les mods de rang 2, etc.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

BARBARE

Rangs : 1
Prérequis : FOR 7, niveau 4+, inaccessible aux robots



Votre Force influe sur vos résistances aux dégâts des différentes localisations. Vous ne tirez aucun bénéfice de cette aptitude lorsque vous portez une armure assistée.

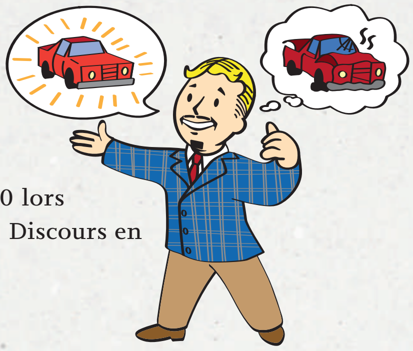
- **FOR 7–8 :** RD balistiques +1
- **FOR 9–10 :** RD balistiques +2
- **FOR 11+ :** RD balistiques +3

BARYCENTRE

Rangs : 1
Prérequis : AGI 7

Lorsque vous effectuez une attaque à distance, vous pouvez toujours choisir de tirer dans le Buste de votre cible (ou dans son équivalent si la créature utilise une autre table de localisation des dégâts), le tout, sans augmenter la difficulté de votre attaque. De plus, vous pouvez relancer 1d20 du résultat de votre attaque.

BEAU PARLEUR



Rangs : 1
Prérequis : CHR 6

Vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test de Troc ou de Discours en opposition.

BLITZ

Rangs : 2
Prérequis : AGI 9, niveau 1+

START
FINISH

Lorsque vous vous placez à portée de main d'un adversaire et effectuez dans le même tour une attaque au corps à corps contre lui, vous pouvez relancer 1d20 du résultat de votre attaque.

De plus, au rang 2, cette attaque inflige +1 🎲 de dégâts. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 3.

BOYAUX PLOMBÉS

Rangs : 2
Prérequis : END 6, niveau 1+

Au rang 1, vous pouvez relancer le 🎲 qui détermine si vous subissez des dégâts de radiation en consommant de la nourriture ou une boisson irradiée. Au rang 2, vous êtes immunisé aux dégâts de radiation infligés par la consommation de nourriture ou de boisson irradiée. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

BRICOLAGE

Rangs : 1
Prérequis : aucun

Vous pouvez réparer un objet sans avoir besoin de pièces détachées. Néanmoins, cette réparation est temporaire : l'objet se brisera à nouveau lors de la prochaine complication que vous obtiendrez en l'utilisant. De plus, la marge de complication de tout test de compétence effectué à l'aide de cet objet augmente de 1.

CANAILLE

Rangs : 1
Prérequis : CHR 7

Vous pouvez ignorer la première complication obtenue sur tout test de **CHR + Discours** destiné à convaincre quelqu'un d'un mensonge.

CANIGOU

Rangs : 1
Prérequis : CHR 5

Vous n'êtes pas seul dans la nature. Vous avez un chien qui est aussi votre ami et votre allié en cas de difficulté. Ce chien est représenté par le profil ci-contre et se voit considéré comme un PNJ créature allié sous vos ordres (cf. page 336). Si vous devez récolter votre nourriture et votre eau, votre chien se débrouille par lui-même pour trouver ses vivres. S'il est tué, vous avez le choix : soit vous trouvez un autre chien avant la prochaine aventure, soit vous échangez cette aptitude contre une autre après l'aventure en cours.

Canigou

Niveau 1, Mammifère, Créature Normale

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
5	4	2	—	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	Idem PJ	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC
25 kg	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + CàC** (SR 7)
  2 🎲 de dégâts balistiques Brutaux

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sens aiguisés :** au moins l'un des sens de Canigou est particulièrement aiguisé. Canigou peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de **PER**.
- **Chien d'attaque :** lorsque Canigou vous aide dans le cadre d'une attaque, il doit se placer à portée de main de votre cible. Si l'attaque est réussie, il inflige ses propres dégâts de corps à corps à la cible.
- **Compagnon :** le niveau de Canigou est égal au vôtre et augmente au même rythme. Lorsque vous atteignez le niveau 3, et tous les 2 niveaux par la suite, augmentez de +1 le Corps ou l'Esprit de Canigou. À chaque nouveau niveau, ainsi qu'à chaque augmentation de sa valeur de Corps, Canigou gagne +1 PV. Les dégâts de la morsure de Canigou augmentent de +1 🎲 au niveau 5 et tous les 5 niveaux par la suite.

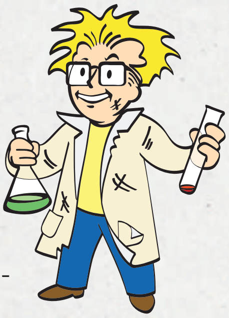
CHASSEUR

Rangs : 1
Prérequis : END 6

Les attaques que vous effectuez contre les personnages dont le profil affiche le mot-clef Mammifère, Lézard ou Insecte, ainsi que le mot-clef Mutant, obtiennent l'effet de dégâts Brutal, si elles n'en bénéficient pas déjà.

CHIMIE

Rangs : 1
Prérequis : INT 7



La durée d'effet des drogues que vous créez est doublée (cf. page 164). De plus, vous débloquez les recettes qui nécessitent de posséder cette aptitude.

CHIRURGIEN DE LA CHEVROTINE

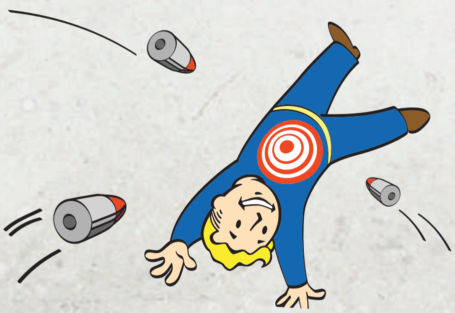
Rangs : 1
Prérequis : FOR 5, AGI 7

Les attaques que vous effectuez avec un fusil à pompe obtiennent l'effet de dégâts Perforant 1. Si elles bénéficient déjà de cet effet, la valeur de ce dernier augmente de 1.

CIBLE MOUVANTE

Rangs : 1
Prérequis : AGI 6

Lorsque vous sprintez, augmentez de +1 votre défense jusqu'au début de votre prochain tour.



COGNEUR

Rangs : 1
Prérequis : FOR 6

Lorsque vous effectuez une attaque au corps à corps en cognant avec votre arme à feu (cf. page 111), votre attaque obtient l'effet de dégâts Brutal.

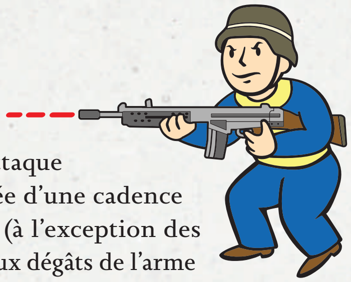
COMMANDANT LASER

Rangs : 2
Prérequis : PER 8, niveau 2+

Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme à énergie à distance, ajoutez +1 🎲 aux dégâts de l'arme par rang dans cette aptitude. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

COMMANDO

Rangs : 2
Prérequis : AGI 8, niveau 2+



Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une arme dotée d'une cadence de tir supérieure ou égale à 3 (à l'exception des armes lourdes), ajoutez +1 🎲 aux dégâts de l'arme par rang dans cette aptitude. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 3.

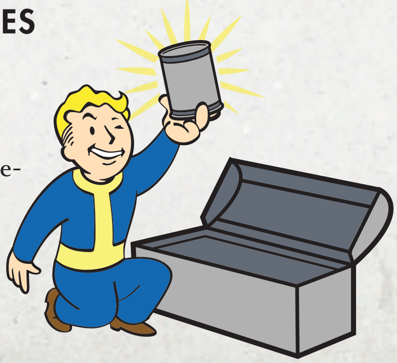
COMPRÉHENSION

Rangs : 1
Prérequis : INT 6

Après avoir utilisé le bonus conféré par la lecture d'un magazine, jetez 1 🎲. Si vous obtenez un Effet, vous pouvez utiliser ce bonus une fois de plus.

CONCERTO DE CONSERVES

Rangs : 1
Prérequis : CHA 5



Lorsque vous fouillez un lieu contenant de la nourriture, vous découvrez un aliment supplémentaire, tiré au hasard, et ce, sans dépenser de PA.

COUPS SUPER CRITIQUES

Rangs : 1
Prérequis : CHA 9

Lorsque vous infligez au moins 1 point de dégâts à un ennemi, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour lui faire subir automatiquement un coup critique et ainsi causer une blessure.

DÉGAINAGE RAPIDE

Rangs : 1
Prérequis : AGI 6

Chaque tour, vous pouvez dégainer une seule arme ou un seul objet que vous transportez sans y consacrer une action mineure.

DÉNICHEUR DE TRÉSORS

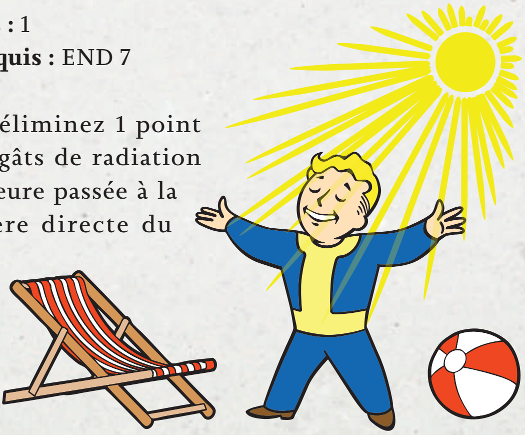
Rangs : 3
Prérequis : CHA 5, niveau 2+

Chaque fois que vous lancez les dés pour savoir combien d'argent vous trouvez, vous en trouvez plus. Au rang 1, vous trouvez +3 supplémentaires de capsules. Au rang 2, vous trouvez +6 supplémentaires de capsules. Enfin, au rang 3, vous trouvez +10 supplémentaires de capsules. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

ÉNERGIE SOLAIRE

Rangs : 1
Prérequis : END 7

Vous éliminez 1 point de dégâts de radiation par heure passée à la lumière directe du soleil.



ENTOMOLOGISTE

Rangs : 1
Prérequis : INT 7

Les attaques que vous effectuez contre les personnages dont le profil affiche le mot-clef Insecte obtiennent l'effet de dégâts Perforant 1. Si elles bénéficient déjà de cet effet, la valeur de ce dernier augmente de 1.

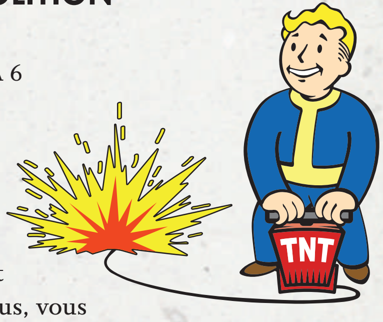
EXERCICE

Rangs : 10
Prérequis : niveau 2+

Augmentez l'un de vos attributs S.P.E.C.I.A.L. de 1 rang. Comme toujours, vos attributs S.P.E.C.I.A.L. ne peuvent pas dépasser 10 avec cette méthode. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 2.

EXPERT EN DÉMOLITION

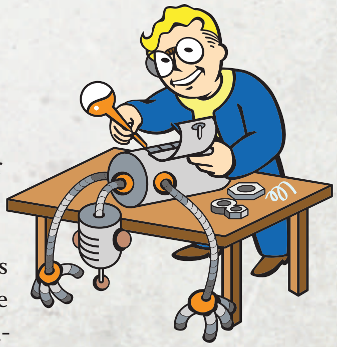
Rangs : 1
Prérequis : PER 6, CHA 6



Lorsque vous effectuez une attaque à l'aide d'une arme dotée de la qualité Zone d'impact, l'attaque obtient l'effet de dégâts Brutal. De plus, vous débloquez les recettes d'explosifs qui nécessitent de posséder cette aptitude.

EXPERT EN ROBOTIQUE

Rangs : 3
Prérequis : INT 8, niveau 2+



Au rang 1, vous pouvez modifier l'armure des robots, leurs armes montées et leurs modules avec des mods de rang 1. Au rang 2, vous débloquez l'accès aux mods de rang 2 et vous réduisez de 1 la difficulté de tous vos tests de réparation de robots. Au rang 3, vous débloquez l'accès aux mods de rang 3 et vous pouvez reprogrammer les robots pour qu'ils remplissent une tout autre fonction ou altérer leur comportement, si le MJ vous y autorise.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

FANA D'ARMES

Rangs : 4
Prérequis : INT 6, niveau 2+

Vous pouvez modifier les armes légères grâce à des mods d'arme. Chaque rang dans cette aptitude débloque un rang de mod : le rang 1 débloque les mods de rang 1, le rang 2 débloque les mods de rang 2, etc.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

FANA DE CAPSULES

Rangs : 1
Prérequis : CHR 5

Lorsque vous vendez ou achetez des objets, vous pouvez augmenter ou diminuer le prix des biens échangés de 10 %.

FANTÔME

Rangs : 1
Prérequis : PER 5, AGI 6

Lorsque vous entreprenez un test d'**AGI + Discrétion** alors que vous vous trouvez dans l'ombre ou l'obscurité, le premier d20 supplémentaire est gratuit. La limite de 5d20 s'applique toujours à la réserve.

FARFOUILLEUR

Rangs : 3
Prérequis : CHA 6, niveau 1+

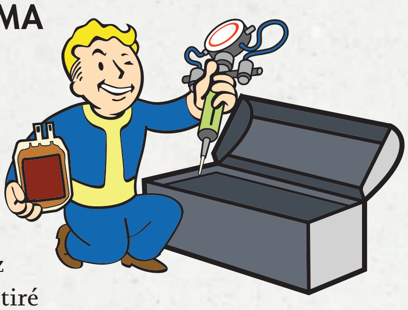
Chaque fois que vous lancez les dés pour savoir combien de munitions vous trouvez, vous en trouvez plus. Au rang 1, vous trouvez +3 ☺ supplémentaires de munitions. Au rang 2, vous trouvez +6 ☺ supplémentaires de munitions. Enfin, au rang 3, vous trouvez +10 ☺ supplémentaires de munitions. Les munitions supplémentaires que vous trouvez sont du même type que les munitions que vous dénichez initialement. Par exemple, si vous trouvez des cartouches 10 mm, cette aptitude augmente le nombre de cartouches 10 mm que vous dénichez. Si vous trouvez plusieurs types de munitions, Farfouilleur vous permet d'augmenter le nombre des munitions dont la rareté est la plus faible (en cas d'égalité, le MJ tranche).

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

FARMER LA PHARMA

Rangs : 1
Prérequis : CHA 6

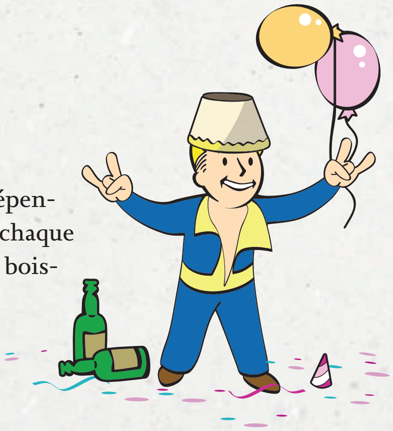
Lorsque vous fouillez un lieu contenant des médicaments ou des drogues, vous découvrez un objet supplémentaire, tiré au hasard, et ce, sans dépenser de PA.



FÊTARD/FÊTARDE

Rangs : 1
Prérequis : END 6, CHR 7

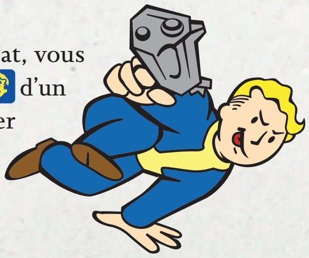
Vous ne pouvez pas devenir dépendant aux boissons alcoolisées, chaque fois que vous buvez ce type de boisson, vous regagnez +2 PV.



FINESSE

Rangs : 1
Prérequis : AGI 9

Une fois par rencontre de combat, vous pouvez relancer l'intégralité des ☺ d'un unique jet de dégâts sans dépenser de point de chance.



FORCE DE FRAPPE

Rangs : 1
Prérequis : FOR 8

Lorsque vous effectuez une attaque au corps à corps avec une arme de corps à corps à deux mains, votre attaque obtient l'effet de dégâts Brutal.

FORGERON

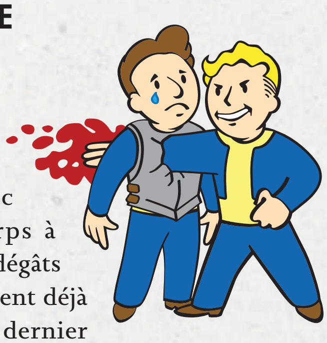
OXYGEN
FUEL GA

Rangs : 3
Prérequis : FOR 6, niveau 2+

Vous pouvez modifier les armes de corps à corps grâce à des mods d'arme. Chaque rang dans cette aptitude débloque un rang de mod : le rang 1 débloque les mods de rang 1, le rang 2 débloque les mods de rang 2, etc.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

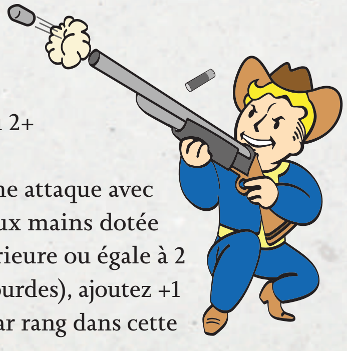
FRAPPE PERFORANTE



Rangs : 1
Prérequis : FOR 7

Les attaques que vous effectuez à mains nues ou avec une arme de corps à corps à lames obtiennent l'effet de dégâts Perforant 1. Si elles bénéficient déjà de cet effet, la valeur de ce dernier augmente de 1.

FUSILIER

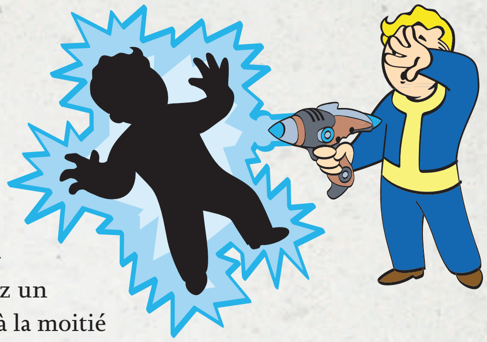


Rangs : 2
Prérequis : AGI 7, niveau 2+

Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme à distance à deux mains dotée d'une cadence de tir inférieure ou égale à 2 (à l'exception des armes lourdes), ajoutez +1 🎲 aux dégâts de l'arme par rang dans cette aptitude.

De plus, au rang 2, ajoutez l'effet de dégâts Perforant 1. Si l'attaque bénéficie déjà de cet effet, la valeur de ce dernier augmente de 1. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

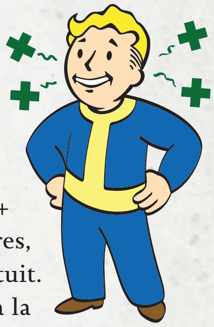
FUSION



Rangs : 1
Prérequis : PER 10

Lorsque vous tuez un ennemi avec une arme à énergie, il explose. Jetez un nombre de 🎲 égal à la moitié de la valeur de dégâts de l'arme (arrondie à l'inférieur). Pour chaque Effet obtenu, une créature située à portée courte ou inférieure de votre victime (en commençant par la plus proche) subit un nombre de points de dégâts énergétiques égal au total obtenu sur les 🎲.

GUÉRISON RAPIDE



Rangs : 1
Prérequis : END 6, inaccessible aux robots

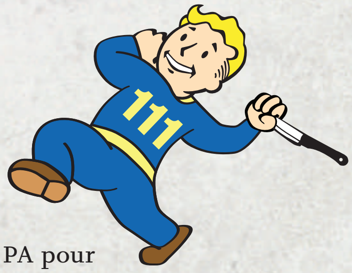
Lorsque vous effectuez un test d'**END** + **Survie** pour traiter vos propres blessures, le premier d20 supplémentaire est gratuit. La limite de 5d20 s'applique toujours à la réserve.

GUÉRISSEUR

Rangs : 3
Prérequis : INT 7, niveau 1+

Lorsque vous soignez les PV d'un patient par l'action mineure Porter secours, soignez 1 PV supplémentaire par rang dans cette aptitude. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

HO-HISSE !



Rangs : 1
Prérequis : FOR 8

Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec un projectile, vous pouvez dépenser 1 PA pour augmenter d'un niveau la portée de l'arme : de courte à moyenne ou de moyenne à longue.

HOMME/FEMME D'ACTION

Rangs : 1
Prérequis : aucun

Lorsque vous dépensez des PA pour obtenir une action capitale supplémentaire, vous ne subissez pas d'augmentation de difficulté pour le test de compétence lié à cette action.

INFILTRATEUR

Rangs : 1
Prérequis : PER 8

Vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test de Crochetage destiné à déverrouiller une porte ou un conteneur.

INFIRMIER

Rangs : 1
Prérequis : INT 8

Lorsque vous utilisez l'action mineure Porter secours pour essayer de soigner une blessure, vous pouvez relancer 1d20.

LA TAILLE COMPTE

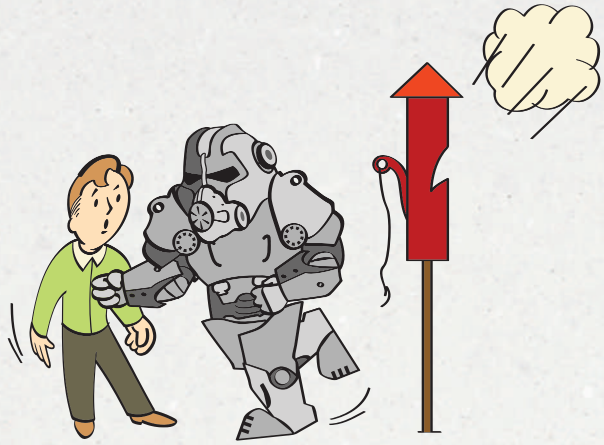
Rangs : 3
Prérequis : END 7, AGI 6

Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une arme lourde, ajoutez +1 🎲 aux dégâts de l'arme par rang dans cette aptitude. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

LOCOMOTIVE

Rangs : 2
Prérequis : FOR 9, END 7, niveau 1+

Au prix d'une action capitale, vous pouvez charger si vous portez une armure assistée ou êtes un super mutant. Il s'agit d'une action de déplacement et vous ne pouvez pas vous déplacer ou sprinter au cours du même tour. Lorsque vous entreprenez cette action, vous vous placez à portée de main d'un ennemi situé à portée moyenne (1 zone) ou inférieure, puis effectuez un test de **FOR + Athlétisme** de difficulté 2. En cas de réussite, votre ennemi subit vos dégâts à mains nues normaux et vous le renversez.



Au rang 2, ajoutez +1 🎲 et l'effet de dégâts Étourdissant aux dégâts infligés. À la discrétion du MJ, des créatures particulièrement massives ou robustes peuvent ne pas être renversées par cette action. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

MAINS LESTES

Rangs : 1
Prérequis : AGI 8

Vous pouvez recharger plus rapidement vos armes à feu. Lorsque vous effectuez une attaque à distance, vous pouvez dépenser 2 PA pour augmenter de +2 la cadence de tir de votre arme pour cette attaque uniquement.

MAÎTRE-VOLEUR

Rangs : 1
Prérequis : PER 8, AGI 9

Lorsque vous entreprenez un test pour crocheter une serrure ou faire les poches de quelqu'un, la difficulté du test de votre adversaire pour vous repérer augmente de +1.

MARCHAND DE SABLE

Rangs : 1
Prérequis : AGI 9

Lorsque vous effectuez une attaque furtive avec une arme équipée d'un silencieux, ajoutez +2 aux dégâts de l'arme. Vous ne tirez aucun bénéfice de cette aptitude si vous portez une armure assistée.

MÉTABOLISME RAPIDE

Rangs : 3
Prérequis : END 6, niveau 1+, inaccessible aux robots

Lorsque vous récupérez des PV par un autre moyen que le repos, vous récupérez 1 PV supplémentaire par rang dans cette aptitude. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 3.

MYSTÉRIEUX ÉTRANGER

Rangs : 1
Prérequis : CHA 7

De temps à autre, un Mystérieux étranger vous vient en aide, avec des résultats mortels. Au début d'une rencontre de combat, vous pouvez dépenser 1 point de chance. Si vous le faites, le MJ peut faire apparaître, à n'importe quel moment de la scène, le Mystérieux étranger : il effectue une unique attaque à distance contre un adversaire que vous avez déjà attaqué, ou qui vient de vous attaquer, puis disparaît. Si vous avez dépensé un point de chance, le MJ doit vous le restituer si le Mystérieux étranger n'est pas apparu.

L'étranger a une **AGI** de 10 et une compétence Armes légères de 6, et cette dernière est un atout personnel. Il lance toujours 3d20 pour son attaque, qu'il exécute avec un revolver .44 Magnum personnalisé, et elle inflige 8 de dégâts balistiques Brutaux et Perforants 1. L'étranger apparaît toujours à la portée optimale de son arme. Toute tentative de retrouver l'étranger après son attaque est vouée à l'échec.

NATURE AUDACIEUSE

Rangs : 1
Prérequis : CHA 7

Lorsque vous entreprenez un test de compétence et achetez au moins 1d20 en octroyant des PA au meneur de jeu, vous pouvez relancer 1d20 du résultat. Vous ne pouvez pas sélectionner cette aptitude si vous disposez de Nature prudente.

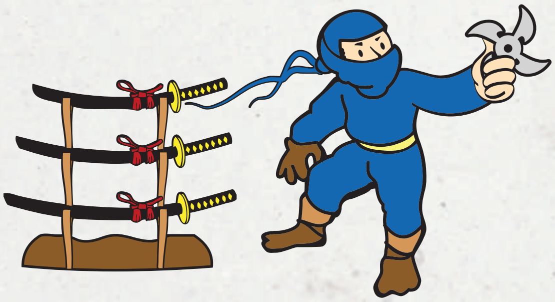
NATURE PRUDENTE

Rangs : 1
Prérequis : PER 7

Lorsque vous entreprenez un test de compétence et achetez au moins 1d20 avec des points d'action, vous pouvez relancer 1d20 du résultat. Vous ne pouvez pas sélectionner cette aptitude si vous disposez de Nature audacieuse.

NINJA

Rangs : 1
Prérequis : AGI 8



Lorsque vous effectuez une attaque furtive à mains nues ou avec une arme de corps à corps, ajoutez +2 aux dégâts de l'attaque. Vous ne tirez aucun bénéfice de cette aptitude si vous portez une armure assistée.

NYCTALOPE

Rangs : 1
Prérequis : PER 7

Vous réduisez de 1 l'augmentation de difficulté due à l'obscurité.

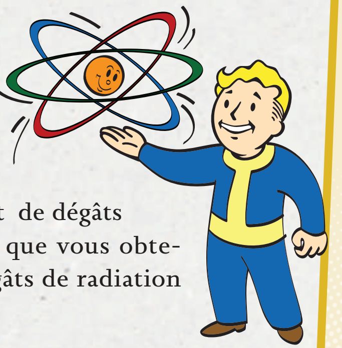
PAUME PARALYSANTE

Rangs : 1
Prérequis : FOR 8

Lorsque vous effectuez une attaque à mains nues et choisissez de cibler une localisation particulière, votre attaque obtient l'effet de dégâts Étourdissant.

PHYSICIEN NUCLÉAIRE

Rangs : 1
Prérequis : INT 9



Chaque fois que vous utilisez une arme qui inflige des dégâts de radiation ou est dotée de l'effet de dégâts Radioactif, chaque Effet que vous obtenez inflige 1 point de dégâts de radiation supplémentaire.

De plus, les réacteurs à fusion que vous utilisez disposent de 3 charges supplémentaires.

PICKPOCKET

Rangs : 3
Prérequis : PER 8, AGI 8, niveau 1+

Au rang 1, vous pouvez ignorer la première complication obtenue lors de tout test d'**AGI + Discrétion** destiné à dérober un objet que porte une cible ou à glisser quelque chose sur elle.

Au rang 2, vous pouvez relancer 1d20 lorsque vous essayez de faire les poches de quelqu'un.

Au rang 3, réduisez de 1 la difficulté de tout test destiné à faire les poches de quelqu'un.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 3.

PIED LÉGER

Rangs : 1
Prérequis : aucun

Lorsque vous obtenez un résultat qui génère une complication sur vos tests de compétence basés sur l'Agilité, vous pouvez ignorer une complication par PA dépensé. De plus, vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test d'**Agi + Athlétisme** destiné à éviter les pièges déclenchés par plaque de pression ou tout autre mécanisme similaire.

Faire les poches

Dérober un objet que transporte quelqu'un ou placer un objet sur une personne sont deux ruses dont l'importance peut surprendre, mais qui ne sont pas à négliger pour qui veut survivre dans les Terres désolées ; et avoir une vague idée de la difficulté de ces manœuvres peut donc avoir son utilité.

Faire les poches requiert un test d'**AGI + Discrétion**, de difficulté 1 de base. En cas de réussite, vous pouvez vous emparer d'un objet de 500 grammes maximum dans les poches d'un autre personnage, dans sa bourse de ceinture, etc., ou placer un objet de ce poids dans les poches d'autrui sans qu'on vous remarque. En cas d'échec, vous êtes pris la main dans le sac.

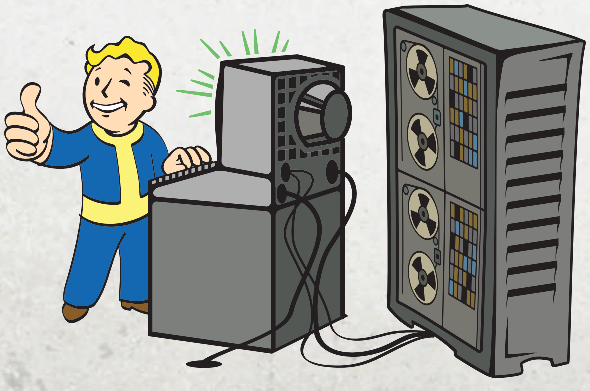
Si l'objet que vous tentez de dérober ou de placer pèse plus de 500 grammes, la difficulté augmente de 1. S'il pèse plus de 5 kilogrammes, la difficulté augmente encore de 1. De même, des pickpockets talentueux peuvent dérober de petits objets que porte leur cible, comme une montre-bracelet au cours d'une poignée de main. La difficulté augmente de +1 pour ce test également.

Faire les poches d'une cible suspicieuse ou méfiante peut devenir un test en opposition.

PIRATE

Rangs : 1
Prérequis : INT 8

Réduisez de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de vos tests pour pirater les ordinateurs.



PISTEUR

Rangs : 1
Prérequis : PER 6, END 6

Lorsque vous voyagez sur de longues distances dans la nature, un test réussi de **PER + Survie** (dont la difficulté est déterminée par le MJ en fonction du terrain) vous permet de diviser par deux le temps de trajet.

PISTOLERO

Rangs : 2
Prérequis : AGI 7, niveau 2+

Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme à distance à une main dotée d'une cadence de tir inférieure ou égale à 2, ajoutez +1 ⚙ aux dégâts de l'arme par rang dans cette aptitude. De plus, vous pouvez relancer le dé de localisation des dégâts. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

POING DE FER

Rangs : 2
Prérequis : FOR 6, niveau 1+

Au rang 1, vos attaques à mains nues infligent +1 ⚙ de dégâts. Au rang 2, elles obtiennent en plus l'effet de dégâts Brutal. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

POUSSÉE D'ADRÉNALINE

Rangs : 1
Prérequis : FOR 7

Lorsque vos points de vie ne sont pas à leur maximum, considérez que votre Force est égale à 10 quand vous entreprenez un test qui l'implique ou effectuez une attaque au corps à corps.

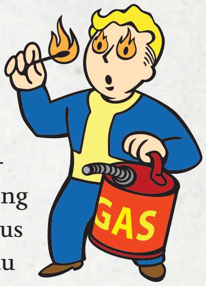
PRÉSENCE TERRIFIANTE

Rangs : 2
Prérequis : FOR 6, CHR 8, niveau 3+

Vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test de Discours destiné à menacer ou effrayer quelqu'un.

Au rang 2, en plein combat, vous pouvez consacrer une action capitale à tenter de menacer un ennemi situé à portée moyenne ou inférieure, grâce à un test de **FOR + Discours** de difficulté 2. En cas de réussite, cet ennemi doit s'éloigner de vous au cours de son prochain tour (il peut néanmoins entreprendre toute autre action qu'il souhaite). Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

PYROMANE



Rangs : 3
Prérequis : END 6, niveau 2+

Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme basée sur le feu, ajoutez +1 ⚙ aux dégâts de l'arme par rang dans cette aptitude. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

RAGE DE NERD !

Rangs : 3
Prérequis : INT 8, niveau 2+

Lorsque vous disposez de moins de ¼ de vos PV maximaux, ajoutez +1 à votre RD balistiques, +1 à votre RD énergétiques et +1 ⚙ aux dégâts de toutes vos attaques. Au rang 2, ces bonus sont portés à +2 RD et +2 ⚙. Au rang 3, ils sont portés à +3 RD et +3 ⚙. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

RAGOÛT DE SERPENT

Rangs : 1
Prérequis : END 7

Votre résistance aux dégâts de poison augmente de 2.

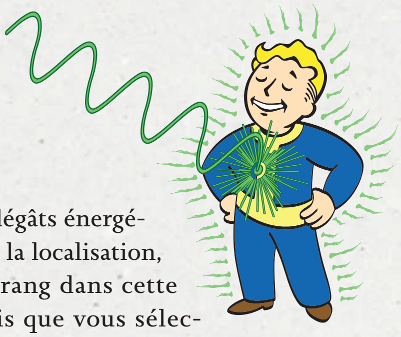
RECYCLEUR

Rangs : 2
Prérequis : niveau 3+

Lorsque vous recyclez un objet, vous pouvez obtenir des composants peu fréquents au même titre que des composants fréquents (cf. page 208). Au rang 2, vous pouvez également obtenir des composants rares. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

RÉFRACTEUR

Rangs : 2
Prérequis : PER 6, CHA 7, niveau 1+



Votre résistance aux dégâts énergétiques, quelle que soit la localisation, augmente de +1 par rang dans cette aptitude. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

REINS D'ACIER

Rangs : 3
Prérequis : FOR 5, niveau 1+

Votre charge maximale augmente de 12,5 kilogrammes par rang dans cette aptitude. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 2.

RÉSISTANCE CHIMIQUE

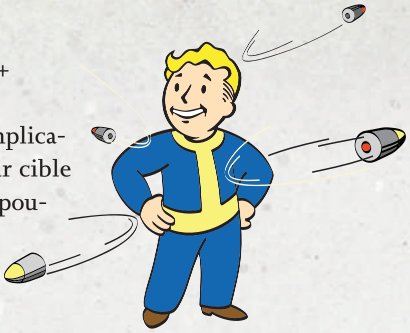
Rangs : 2
Prérequis : END 7, niveau 1+

Au rang 1, jetez 1 🎲 de moins (jusqu'à un minimum de 0) lorsque vous déterminez si vous devenez dépendant à une drogue.

Au rang 2, vous ne pouvez plus être dépendant aux drogues. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

RICOCHET

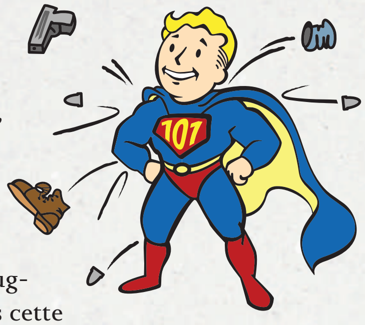
Rangs : 1
Prérequis : CHA 10, niveau 5+



Si un ennemi obtient une complication lorsqu'il vous prend pour cible d'une attaque à distance, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour que son ricochet le touche. Résolvez les dégâts contre votre assaillant.

ROBUSTESSE

Rangs : 2
Prérequis : END 6, CHA 6, niveau 1+



Votre résistance aux dégâts balistiques, quelle que soit la localisation, augmente de +1 par rang dans cette aptitude. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

SANGUINAIRE

Rangs : 1
Prérequis : CHA 6

Lorsque vous infligez un coup critique, jetez 1 🎲 : si vous obtenez un Effet, vous infligez une blessure supplémentaire dont la localisation est tirée au hasard.

SCIENTIFIQUE

Rangs : 4
Prérequis : INT 6, niveau 2+

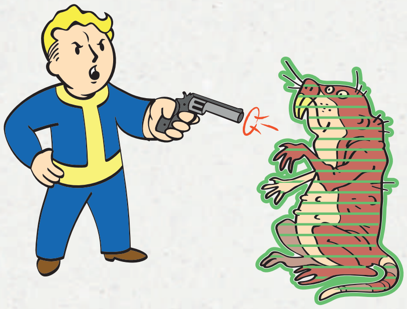
Vous pouvez modifier les armes à énergie grâce à des mods d'arme et vous pouvez aussi fabriquer certains mods d'armure avancés. Chaque rang dans cette aptitude débloque un rang de mod : le rang 1 débloque les mods de rang 1, le rang 2 débloque les mods de rang 2, etc.

Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 4.

SENS AFFÛTÉS

Rangs : 1
Prérequis : PER 7

Lorsque vous entreprenez l'action mineure Viser contre une cible située à portée courte ou inférieure, vous remarquez ses faiblesses et votre attaque est plus efficace. La prochaine attaque que vous exécutez contre cette cible obtient l'effet de dégâts Perforant 1. Si elle bénéficie déjà de cet effet, la valeur de ce dernier augmente de 1.



SNIPER

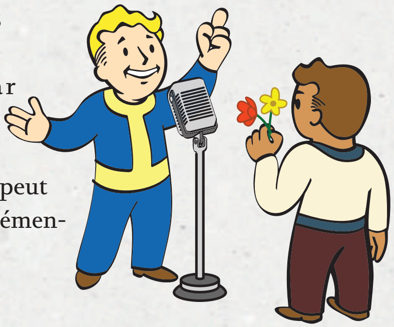
Rangs : 1
Prérequis : PER 8, AGI 6

Lorsque vous entreprenez l'action mineure Viser et effectuez ensuite une attaque à distance avec une arme à deux mains Précise, vous pouvez choisir la localisation des dégâts sans augmenter la difficulté de l'attaque.

SOURCE D'INSPIRATION

Rangs : 1
Prérequis : CHR 8

Vous menez par l'exemple, en conséquence la réserve du groupe peut contenir 1 PA supplémentaire grâce à vous.



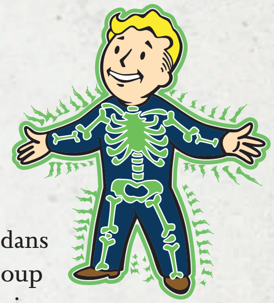
SPÉCIALITÉ BONUS !

Rangs : 1
Prérequis : niveau 5+

Vous pouvez choisir un atout personnel supplémentaire. Augmentez de 2 rangs la compétence sélectionnée, jusqu'à un maximum de 6 rangs et cochez la case « atout personnel ». Vous obtenez désormais une réussite critique lorsqu'un d20 indique un résultat inférieur ou égal au rang de cette compétence.

SQUELETTE ADAMANTIN

Rangs : 3
Prérequis : END 7, niveau 1+



Le montant de dégâts nécessaires pour vous infliger un coup critique augmente d'une valeur égale à vos rangs dans cette aptitude. Par exemple, si vous disposez d'un rang dans cette aptitude, vous subissez un coup critique lorsque vous recevez au moins 6 points de dégâts, au lieu de 5 ou plus en temps normal. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 3.

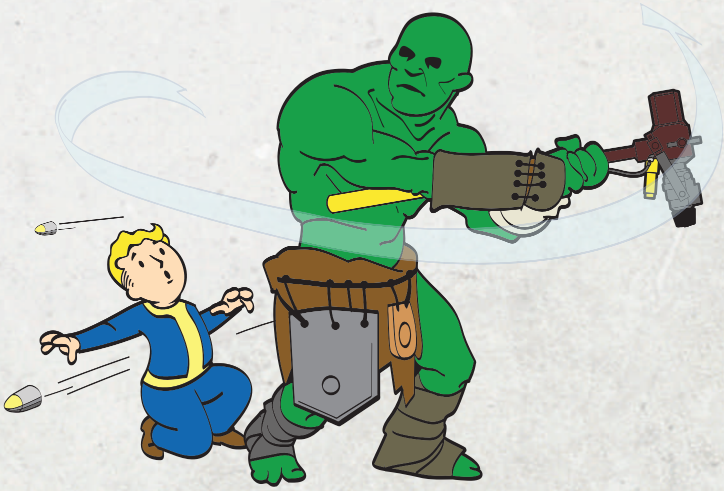
STUDIEUX

Rangs : 10
Prérequis : niveau 3+

Augmentez deux de vos compétences de 1 rang, ou l'une de vos compétences de 2 rangs. Comme toujours, vos compétences ne peuvent pas dépasser 6 avec cette méthode. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 3.

TIRE-AU-FLANC

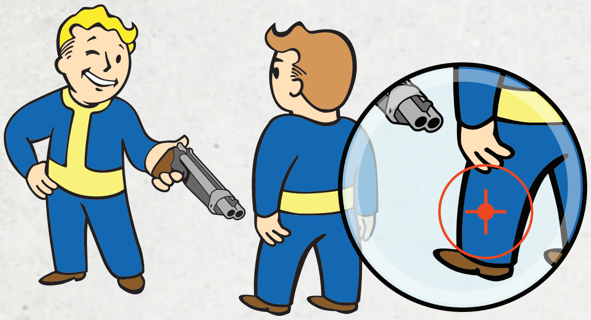
Rangs : 2
Prérequis : AGI 6, niveau 4+



Au rang 1, lorsque vous entreprenez l'action capitale Se protéger, réduisez de 1 la difficulté du test de compétence. Au rang 2, améliorer votre défense ne vous coûte plus que 1 PA. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 6.

TIR GROUPÉ

Rangs : 1
Prérequis : PER 8, AGI 6



Lorsque vous effectuez une attaque à distance et dépensez des munitions pour augmenter les dégâts, vous pouvez relancer jusqu'à 3 🎲 de votre jet de dégâts.

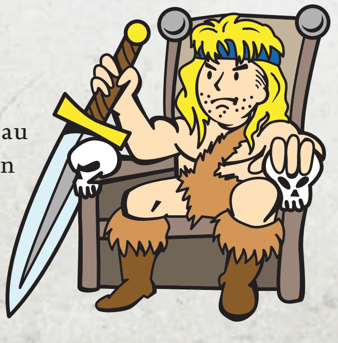
TONTON FLINGUEUR

Rangs : 3
Prérequis : AGI 10, niveau 1+

Lorsque vous réussissez une attaque à distance, vous pouvez dépenser 1 PA et 1 munition pour toucher une cible supplémentaire située à portée courte ou inférieure de votre cible initiale. Ces deux cibles subissent les mêmes dégâts. Au rang 2, vous pouvez dépenser 2 PA et 2 munitions pour toucher deux cibles supplémentaires. Au rang 3, vous pouvez dépenser 3 PA et 3 munitions pour toucher trois cibles supplémentaires. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

TUEUR

Rangs : 1
Prérequis : FOR 8



Lorsque vous infligez au moins 1 point de dégâts à un ennemi avec une attaque à mains nues ou une arme de corps à corps, vous pouvez dépenser 1 point de chance pour lui faire subir automatiquement un coup critique sur la localisation touchée et ainsi causer une blessure.

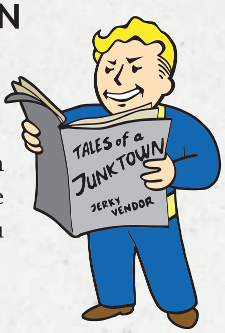
TUEUR EN SÉRIE

Rangs : 1
Prérequis : CHA 8

Lorsque vous tuez au moins un ennemi avec une attaque, jetez 1 🎲. Si vous obtenez un Effet, ajoutez 2 PA à la réserve du groupe.

VENDEUR DE JUNKTOWN

Rangs : 1
Prérequis : CHR 8



Réduisez de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tout test de **CHR + Troc** destiné à vendre ou acheter des biens.

VEUVE NOIRE/GIGOLO

Rangs : 1
Prérequis : CHR 6

L'aptitude Veuve noire affecte les hommes et les personnages masculins, tandis que l'aptitude Gigolo affecte les femmes et les personnages féminins. C'est leur seule différence. Vous pouvez relancer 1d20 lors de tout test de compétence basé sur le **CHR** et destiné à influencer un personnage du genre choisi. De plus, vos attaques infligent +1 🎲 de dégâts aux personnages du genre choisi.

VISÉE STABLE

Rangs : 1
Prérequis : FOR 8, AGI 7

Lorsque vous entreprenez l'action mineure Viser, vous pouvez, au choix, relancer 2d20 lors de votre première attaque de ce tour ou relancer 1d20 lors de toutes vos attaques de ce tour.

VITALITÉ

Rangs : 5
Prérequis : niveau 5+

Ajoutez votre valeur d'Endurance à votre maximum de points de vie. Chaque fois que vous sélectionnez cette aptitude, le niveau requis augmente de 5.

Nuka Cola
111

ÉTAPE 5 : STATISTIQUES DÉRIVÉES

Après avoir complété les étapes précédentes, calculez vos statistiques dérivées. Ces valeurs passives servent lorsque vous êtes la cible d'une attaque ou le sujet d'un test de compétence, ou quand vous explorez les Terres désolées.

CHARGE MAXIMALE

Votre charge maximale indique le poids de matériel que vous êtes capable de transporter. Vous pouvez transporter 75 kg de matériel, plus un nombre de kilogrammes égal à votre valeur de Force multipliée par 5.

Charge maximale (en kg) = 75 + FOR x 5

Vous pouvez transporter une charge plus lourde grâce à certaines aptitudes, en augmentant votre attribut de Force ou en utilisant de l'équipement qui offre de l'espace supplémentaire.

Les robots Mister Handy calculent différemment leur charge maximale : elle est de 75 kilogrammes et chaque pince ne peut soulever que 20 kilogrammes supplémentaires.

RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

Votre résistance aux différents types de dégâts est déterminée par votre équipement et vos aptitudes.

- **Votre résistance aux dégâts balistiques de base est égale à 0**, mais elle peut augmenter en fonction de l'armure que vous portez et des aptitudes que vous sélectionnez.
- **Votre résistance aux dégâts énergétiques de base est égale à 0**, mais elle peut augmenter en fonction de l'armure que vous portez et des aptitudes que vous sélectionnez.
- **Votre résistance aux dégâts de radiation de base est égale à 0**, mais elle peut augmenter en fonction de l'armure que vous portez et des aptitudes que vous sélectionnez.
- **Votre résistance aux dégâts de poison de base est égale à 0**, mais elle peut augmenter en fonction des aptitudes que vous sélectionnez.

DÉFENSE

Votre statistique de défense est la difficulté de base des attaques qui vous prennent pour cible. Elle dépend de votre Agilité :

- Si votre Agilité est **inférieure ou égale à 8**, votre défense est de 1.
- Si votre Agilité est **supérieure ou égale à 9**, votre défense est de 2.

INITIATIVE

Votre initiative détermine votre rapidité d'action en combat. Additionnez vos valeurs de **Perception** et d'**Agilité**.

POINTS DE VIE

Les points de vie indiquent combien de dégâts vous pouvez encaisser. Au premier niveau, votre maximum de PV est égal à **END + CHA**.

DÉGÂTS AU CORPS À CORPS

Votre statistique de dégâts au corps à corps vous octroie un bonus de dégâts aux attaques avec des armes de corps à corps ou à mains nues, grâce à un attribut de Force élevé. Si votre Force est inférieure ou égale à 6, vous ne recevez aucun bonus.

- Force 7–8 : +1
- Force 9–10 : +2
- Force 11+ : +3

MARKET
EAT
SUBWAY
SNACKS-GOODIES-STUFF
02

ÉTAPE 6 : CHOISIR SON ÉQUIPEMENT

Après avoir calculé vos statistiques dérivées, choisissez un équipement en fonction de l'origine pour laquelle vous avez opté à l'étape 1. Le *Chapitre 4 : Équipement* fournit plus d'informations sur le matériel contenu dans chaque pack. Si une pièce d'équipement modifie vos statistiques dérivées (par exemple une armure qui affecte vos RD), n'oubliez pas de noter ces nouvelles valeurs.

Les packs d'équipement suivants correspondent à différentes vies et expériences pour des personnages de niveau 1 au début de leur quête dans les Terres désolées. Chaque origine vous propose de choisir entre plusieurs packs différents. Votre choix d'atouts personnels vous octroie du matériel supplémentaire, en lien avec les compétences associées.

CONFRÉRIE

Les personnages qui choisissent l'origine Initié de la Confrérie peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

INITIÉ DE LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

Vous êtes une nouvelle recrue de la Confrérie de l'Acier et suivez encore l'entraînement pour mener les combats de cette organisation. Vous aspirez à devenir Chevalier de la Confrérie, digne de vous voir confier une armure assistée, des armes redoutables et d'autres équipements de pointe pour préserver la civilisation et le savoir humain.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Treillis et capuche de la Confrérie
- Couteau de combat
- Pistolet laser et cellule à fusion contenant 10 + 5 🎲 tirs, *ou* pistolet 10 mm avec 10 + 5 🎲 cartouches 10 mm
- Holoplaques de la Confrérie contenant des informations d'identification

SCRIBE DE LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

Vous faites partie des meilleurs éléments de la Confrérie, vous consacrez votre vie à la recherche scientifique et technologique afin de préserver ces connaissances, à l'archivage du savoir pour que l'histoire ne tombe pas dans l'oubli, ainsi qu'à l'entretien et la maintenance des armes, armures et véhicules de votre organisation. Bien que vous ne soyez pas aussi paré au combat que vos frères d'armes, vous devez parfois vous rendre sur le terrain.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Armure de scribe de terrain de la Confrérie et chapeau de scribe de terrain de la Confrérie
- Couteau de combat
- Pistolet laser et cellule à fusion contenant 6 + 3 🎲 tirs, *ou* pistolet 10 mm avec 6 + 3 🎲 cartouches 10 mm
- Holoplaques de la Confrérie contenant des informations d'identification

MISTER HANDY

Les personnages qui choisissent l'origine Mister Handy peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

Programmation ou libre arbitre ?

En tant que machine fabriquée et programmée, vous bénéficiez d'une origine qui a été tout autant déterminée par autrui que par vous-même et vous avez probablement été construit dans un but précis. Bien que vous ayez certainement étendu et altéré votre programmation depuis votre mise en service, il n'est pas toujours facile de se libérer de son but initial. Chacun des packs d'équipement présentés ici reflète un exemple typique de modèle de Mister Handy, mais d'innombrables variations de programmation, de voix, de personnalités synthétiques et ainsi de suite, ont été modifiées ou remplacées.

MISS NANNY

Vous avez été conçue et programmée pour être aide à domicile, exécuter des corvées de nettoyage et prendre soin des enfants. Votre série est dotée d'une voix et d'une personnalité féminines, puisque vos créateurs estimaient que ce choix serait mieux accepté par les clients et correspondait plus à votre rôle de gouvernante et de nourrice.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Trois accessoires de bras : une pince, un lance-flammes et un dernier au choix
- Blindage standard
- Module d'analyse comportementale
- Module de détection des dangers
- 10 capsules

MISTER FARMHAND

Vous avez été conçu et programmé pour aider à la ferme et vous occuper des champs ainsi que des troupeaux de bétail. Votre série est dotée d'une voix (souvent associée à un stéréotype campagnard) ainsi que d'une personnalité masculines et elle est équipée pour les tâches de la ferme, comme les récoltes ou l'extermination de la vermine.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Trois accessoires de bras : une pince, une scie circulaire et un émetteur
- Blindage standard
- Sac de fertilisant
- 2 fruits mutants
- 25 capsules

MISTER GUTSY

Robot militaire, vous avez été conçu et programmé pour remplir divers rôles au combat. Votre série est dotée de la voix et de la personnalité, masculines, d'un sergent instructeur stéréotypé et votre armement comme votre armure sont plus lourds que ceux de la plupart des autres modèles de Mister Handy.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Trois accessoires de bras : un pistolet automatique 10 mm, une scie circulaire et un émetteur laser
- Blindage Mister Gutsy
- Module de capteurs de reconnaissance
- 10 capsules

MISTER HANDY

Vous faites partie des modèles de robots domestiques Mister Handy, majordomes mécaniques programmés pour aider à l'entretien du foyer. Votre série est dotée de la voix et de la personnalité, masculines, d'un majordome britannique stéréotypé.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Trois accessoires de bras : une pince, un lance-flammes et une scie circulaire
- Blindage standard
- Kit de réparation de robot
- Module de bouilloire intégrée
- 10 capsules

NURSE HANDY

Vous êtes l'un des modèles médicaux de la gamme de Mister Handy, conçus pour faire office de médecins, d'infirmiers ou d'aides-soignants dans un hôpital. Certains modèles plus perfectionnés peuvent même servir de docteurs (comme le modèle de Doctor Handy, M.D.). Votre série est dotée de la même voix et de la même personnalité que la série de Mister Handy.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Trois accessoires de bras : une pince ou une scie circulaire, une scie circulaire et un dernier au choix
- Blindage standard
- 1 Stimpak
- Module de diagnostic
- 10 capsules

SUPER MUTANT

Les personnages qui choisissent l'origine Super mutant peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

ESCARMOUCHEUR

Vous êtes plus grand et plus costaud que la plupart des autres mutants, mais seulement parce que vous savez obtenir un meilleur équipement de castagne.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Plastron de pillard, plus une jambe *ou* un bras d'armure de pillard
- Fusil à verrou de fortune lourd avec 8 + 4 cartouches .308
- Planche
- Babiole personnelle
- 5 capsules

FRAPPEUR

Vous êtes grand et costaud : votre force brute et votre détermination vous suffisent largement pour survivre aux Terres désolées.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Plastron de pillard, plus une jambe *ou* un bras d'armure de pillard
- Fusil de fortune avec 6 + 3 cartouches .38
- Batte de baseball *ou* machette
- Babiole personnelle
- 5 capsules

HABITANT DE L'ABRI

Les personnages qui choisissent l'origine Habitant de l'Abri peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

AGENT DE SÉCURITÉ DE VAULT-TEC

Vous étiez un employé de Vault-Tec ou un Habitant de l'Abri à qui le superviseur a confié la sécurité et la sûreté de l'Abri. Ou alors, vous vous êtes faufilé dans l'armurerie de l'Abri avant de vous échapper…

Vous recevez l'équipement suivant :

- Combinaison d'Abri
- Armure de sécurité Vault-Tec et casque de sécurité Vault-Tec
- Gourde arborant le logo Vault-Tec et contenant 1 dose d'eau purifiée
- Pip-Boy
- Matraque
- Pistolet 10 mm avec 8 + 4 cartouches 10 mm
- 1 Stimpak

RÉSIDENT DE VAULT-TEC

Vous (ou l'un de vos ancêtres) avez choisi d'attendre, en sécurité et dans le confort, que la menace d'une guerre atomique cesse de planer. Et c'est exactement ce que vous avez fait : vous avez survécu à la guerre dans un bunker souterrain fortifié. Bien entendu, en fonction de l'Abri dans lequel vous étiez, l'expérience n'a peut-être pas été si sécurisée ou confortable…

Vous recevez l'équipement suivant :

- Combinaison d'Abri
- Gourde arborant le logo Vault-Tec et contenant 1 dose d'eau purifiée
- Pip-Boy
- Cran d'arrêt
- Pistolet 10 mm avec 6 + 3 cartouches 10 mm
- 2 Stimpaks
- 10 capsules

HABITANT DES TERRES DÉSOLÉES

Les personnages qui choisissent l'origine Goule ou Survivant peuvent sélectionner l'un des packs d'équipement suivants :

COLON

Vous n'avez pas choisi la vie la plus facile dans les Terres désolées, mais avec un peu d'huile de coude et d'aide de la part des voisins, il est possible de se tailler ce qui ressemble à un foyer. Êtes-vous un combattant sur qui comptent ses compagnons pour les défendre ? Ou cultivez-vous la nourriture grâce à laquelle survit votre communauté ? À moins que vous ne soyez doué pour réparer les objets ou n'ayez un certain talent pour amener des individus à coopérer…

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants
- L'une des armes de corps à corps suivantes : cran d'arrêt, clé serre-tube, rouleau à pâtisserie, poing américain
- Un pistolet de fortune avec 6 + 3 cartouches .38
- 2 lancers sur la table aléatoire de Nourriture (cf. page 202)
- Babiole personnelle
- 45 capsules

MARCHAND

Vous voyagez de communauté en communauté à la tête d'une caravane de brahmines chargée de biens que vous essayez de vendre aux habitants, nomades comme sédentaires. Vous êtes prêt à affronter les dangers de la route (vous ne pouvez pas vous permettre de représenter une cible facile pour les pillards) et vous embauchez souvent des mercenaires pour vous protéger, vous et vos biens.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants
- Plastron de cuir, ou brassard de cuir et jambière de cuir (à vous de choisir gauche ou droite pour chacun)
- Pistolet de fortune avec 8 + 4 cartouches .38
- Babiole personnelle
- Des biens tirés au hasard sur les tables de munitions aléatoires (page 200), drogues aléatoires (page 204) et curiosités et objets de valeur aléatoires (page 207) (3 lancers sur chacune)
- Deux brahmines (cf. *Brahmine*, page 337)
- 50 capsules

MERCENAIRE

Vous voyagez à travers les Terres désolées en louant votre arme à quiconque vous paie pour combattre à ses ordres ou le défendre. Parfois, le boulot est honnête, parfois, il tâche, mais quand les cieux sont cléments, vous pouvez vous permettre de vivre selon votre code d'honneur et vous contenter de missions modèles. Mais les cieux ne sont pas toujours cléments.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Vêtements résistants
- Plastron de cuir, ou brassard de cuir et jambière de cuir (à vous de choisir gauche ou droite pour chacun)
- L'une des armes de corps à corps suivantes : machette, batte de baseball, démonte-pneu
- L'une des armes à distance suivantes : pistolet auto 10 mm, pistolet .44, fusil de chasse, pistolet à verrou de fortune
- 10 + 5 munitions correspondant à l'arme à distance choisie
- Prospectus mentionnant une mission dans une colonie à proximité, payé une cinquantaine de capsules
- 15 capsules

TOUR VAULT 76
VISIT MORGANTOWN & CHARLESTON
HUNTING & CAMPING
CANOE TRIPS
NATURE WALKS
A FINE NATURAL RESOURCE
THE FOREST
WEST VIRGINIA
DEPARTMENT OF THE INTERIOR
APPALACHIA DIVISION

PILLARD

Dans les Terres désolées, la loi du plus fort est en vigueur. Vous prenez ce dont vous avez besoin aux plus faibles et vous vous défendez contre quiconque tente de vous retourner la pareille. De temps à autre, vous vous alliez à d'autres individus du même acabit afin de vous emparer de quelque chose que vous n'auriez pu piller seul, mais la plupart du temps, c'est chacun pour soi.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Un harnais
- Plastron de pillard et un brassard (à vous de choisir gauche ou droit)
- L'une des armes de corps à corps suivantes : tuyau de plomb, queue de billard, démonte-pneu
- Pistolet de fortune avec 10 + 5 cartouches .38
- 1 dose de Jet ou de RadAway
- 1 cocktail Molotov ou 1 Stimpak
- 15 capsules

VAGABOND

Vous voyagez de communauté en communauté et fouillez les ruines de l'ancien monde pour vous servir de vos trouvailles ou les revendre contre des biens plus utiles. Vous acceptez des petits boulots, journaliers pour certains, quand vous en avez besoin, mais vous n'êtes pas du genre à vous poser.

Vous recevez l'équipement suivant :

- Tenue de nomade
- L'une des armes de corps à corps suivantes : cran d'arrêt, clé serre-tube, rouleau à pâtisserie, poing américain
- Pistolet de fortune avec 8 + 4 cartouches .38
- 1 dose de Jet ou de RadAway
- Babiole personnelle
- 30 capsules

BABIOLES PERSONNELLES

Si le pack d'équipement de votre personnage contient une babiole personnelle, vous pouvez la créer ou effectuer un lancer sur la table ci-dessous en guise d'inspiration. Cette babiole a une valeur sentimentale particulière pour votre personnage et, une fois par quête, hors combat, il peut passer quelques instants à la regarder, en pensant à ce qu'elle représente à ses yeux. Vous regagnez alors 1 point de chance.

Avec l'accord du MJ, tout personnage peut posséder une babiole s'il le souhaite, même si son pack d'équipement n'en comprend pas, mais dans ce cas, cet objet ne permet pas de récupérer de point de chance : il n'a pas du tout la même valeur sentimentale.

BABIOLES

Si votre personnage commence sa quête avec une babiole, vous pouvez effectuer un lancer sur cette table ou créer votre propre objet. À la discrétion du MJ, tout le monde peut posséder une babiole.

Babioles aléatoires

RÉSULTAT DU D20	BABIOLE
1	Montre à gousset en or
2	Holodisque brouillé
3	Bandana aux couleurs vives
4	Médaillon en argent
5	Médaille
6	Plante en pot
7	Tickets pour un événement d'avant-guerre
8	Alliance
9	Invitation à une fête d'avant-guerre
10	Briquet-tempête gravé
11	Dé de casino pipé
12	Carte d'identité
13	Mallette de cosmétiques
14	Instrument de musique
15	Lunettes cassées
16	Collier fait de bric-à-brac
17	Pages d'une histoire non terminée
18	Livre de bibliothèque jamais rendu
19	Carte postale avec adresse
20	Cravate d'avant-guerre

OBJETS D'ATOUTS PERSONNELS

Les atouts personnels indiquent les domaines d'expertise de votre personnage. Ils correspondent aux compétences qu'il met le plus à profit pour survivre dans ce monde : par conséquent, il aura très probablement les outils pour refléter cette vision. Pour chaque atout personnel que vous avez sélectionné au cours de la création de personnage, vous obtenez les objets listés dans la table ci-dessous. Vous aurez parfois à choisir entre plusieurs objets.

Objets d'atouts personnels

ATOUT PERSONNEL	OBJET OBTENU
Armes à énergie	Cellule à fusion contenant 6 + 3 tirs
Armes de corps à corps	Machette *ou* batte de baseball
Armes légères	6 + 3 exemplaires supplémentaires d'une munition déjà en votre possession
Armes lourdes	4 + 2 de tirs de carburant de lance-flammes
Athlétisme	Vêtements décontractés, 1 dose de Buffout
Crochetage	4 + 2 épingles à cheveux
Discours	Tenue et chapeau élégants
Discrétion	1 dose de Calmex
Explosifs	2 cocktails Molotov *ou* 2 grenades rondes
Mains nues	Poing américain
Médecine	Trousse de premiers secours, 1 Stimpak
Pilotage	Pièces mécaniques détachées (équivalent à 5 morceaux de ferraille courants)
Projectiles	4 + 2 couteaux de lancer *ou* 2 + 1 tomahawks

ATOUT PERSONNEL	OBJET OBTENU
Réparation	Multioutil
Science	Blouse, 1 dose de Mentats
Survie	2 doses d'eau purifiée, 1 brochette d'iguane
Troc	2d20 capsules supplémentaires

ÉQUIPEMENT DE DÉPART À PLUS HAUT NIVEAU

Si vous démarrez votre campagne avec des personnages de niveau supérieur à 1, ces derniers peuvent recevoir un meilleur équipement pour les aider à survivre.

Pour chaque niveau au-delà du premier, votre personnage reçoit des capsules supplémentaires, comme indiqué dans la table *Capsules supplémentaires en fonction du niveau de départ*. Vous pouvez dépenser ces capsules pour acheter du matériel supplémentaire. La rareté de vos achats ne peut pas dépasser la valeur indiquée dans la dernière colonne et déterminée par le niveau de votre personnage.

Capsules supplémentaires en fonction du niveau de départ

NIVEAU	CAPSULES	RARETÉ MAXIMALE
2	100	1
3	250	1
4	450	1
5	700	2
6	1 000	2
7	1 350	2
8	1 750	2
9	2 200	3
10	2 700	3
11	3 250	3
12	3 850	3
13	4 500	4
14	5 200	4
15	5 950	4
16	6 750	4
17	7 600	5
18	8 500	5
19	9 450	5
20	10 450	5
21+	+ niveau x 50	Toutes

★ *Chapitre quatre* ★

ÉQUIPEMENT

OBTENIR DE L'ÉQUIPEMENT . . . 84
MODIFIER DE L'ÉQUIPEMENT . . . 87
ARMES, MUNITIONS ET MODS D'ARME . . . 88
ARMES LÉGÈRES . . . 95
ARMES À ÉNERGIE . . 101
ARMES LOURDES . . 106
ARMES DE CORPS À CORPS . . 111
PROJECTILES . . 119
EXPLOSIFS . . 119
HABILLEMENT . . 122
ARMURES . . 130
CONSOMMABLES . . 149
LIVRES ET MAGAZINES . . 172
BRIC-À-BRAC . . 181

Chapitre quatre

ÉQUIPEMENT

Ce chapitre vous présente tout l'équipement disponible pour votre personnage, des armes aux drogues en passant par les armures et les babioles. Le matériel que vous avez reçu dans votre pack d'équipement à la création de personnage vous suffit pour commencer, mais il va vous falloir davantage pour survivre dans les Terres désolées.

OBTENIR DE L'ÉQUIPEMENT

Tout le monde veut plus de matériel. La plupart des gens qui vivent dans les Terres désolées ont tendance à accumuler autant d'objets que possible, et ce, pour une très bonne raison : on ne sait jamais quand un objet fera la différence entre la vie et la mort. Les capsules sont utiles, mais vendre vos dernières balles contre une poignée de capsules ne vous servira à rien si vous vous retrouvez pris dans une fusillade avant de pouvoir les dépenser.

CAPSULES

Les capsules de bouteille sont la devise standard acceptée dans toute l'Amérique du Nord. Il n'en existe qu'une quantité limitée et elles sont difficiles à reproduire, ce qui en fait des jetons parfaits pour représenter une certaine valeur aux yeux des marchands voyageant dans les Terres désolées, étant donné que les systèmes bancaires qui permettaient l'utilisation des devises d'avant-guerre n'existent plus.

De temps en temps, quelqu'un tente de produire des capsules contrefaites, mais les moyens permettant de les produire en masse et de les peindre furent perdus pendant la Grande Guerre. De petits lots de fausses capsules circulent parfois, mais jamais en quantité assez grande pour causer de véritables problèmes.

Naturellement, vous allez trouver de gros stocks de capsules pendant vos quêtes dans les Terres désolées. D'une part, évidemment, si vous trouvez une bouteille de Nuka Cola, de Sunset Sarsaparilla, de bière, etc. vous allez obtenir une capsule en ouvrant la bouteille, mais d'autre part, les capsules sont une devise depuis assez longtemps pour que les gens en accumulent comme pour tous les objets.

Sauf précision contraire, tous les prix indiqués dans le présent ouvrage et toutes les récompenses monétaires gagnées pendant une quête sont en capsules.

AUTRES DEVISES

La présence des capsules n'a pas empêché les autres factions de tenter de produire leurs propres devises, soit pour remplacer les capsules, soit pour que la devise soit utilisée uniquement par les membres de la faction. Quand d'autres devises apparaissent lors d'une quête, leur valeur équivalente en capsules est également indiquée.

- **La devise d'avant-guerre** existe encore, mais elle est plutôt considérée comme un objet fantaisiste ou une lubie de collectionneur à présent. Les liasses de billets verts peuvent être échangées contre un joli petit tas de capsules si vous savez à qui les vendre et, dans certains endroits (souvent ceux qui abritent des distributeurs de boissons ou de sucreries encore en état de marche), ces vieux bouts de papier sont encore acceptés comme devise.

- **L'or** a encore de la valeur pour les mêmes raisons que depuis toujours : il est rare, inoxydable et beau. Souvent présent dans les bijoux et les autres objets de luxe, mais aussi sous forme de pièces (les anciennes ou de nouvelles pièces venant d'une tentative avortée de production d'une nouvelle devise) ou de lourds blocs (des lingots d'or). La plupart des gens sont généralement prêts à accepter un paiement en or, sauf s'ils voyagent, car ce métal est lourd et encombrant.

- **Les nouvelles devises**, par exemple les pièces et les billets autrefois émis par la République de Nouvelle Californie, tentent en général de remplacer les capsules comme devise principale. Elles peuvent y réussir pendant un temps, mais d'ordinaire seulement au sein d'une région spécifique : une devise n'est valable que tant que quelqu'un l'accepte comme paiement.

- **La mitraille** est un terme qui désigne divers jetons utilisés pour les échanges au sein d'un groupe spécifique. Certaines parties de la Confrérie de l'Acier utilisent de la mitraille pour le commerce en interne (quand un membre de la Confrérie veut acheter quelque chose à un autre membre de la Confrérie), mais c'est aussi le cas dans les lieux où la personne ou l'organisation qui contrôle tous les emplois contrôle également tous les commerces : si vous utilisez de la mitraille, vous ne pouvez pas facilement quitter le groupe, car vous n'avez pas d'argent accepté par le monde extérieur.

DISPONIBILITÉ ET RARETÉ

Tout n'est pas disponible partout. Le fait qu'un marchand ait ce que vous voulez acheter relève avant tout de la chance.

Tous les objets indiqués dans ce chapitre ont une valeur de Rareté, un chiffre normalement compris entre 0 et 5 qui détermine à quel point il est probable ou improbable de trouver cet objet.

La Rareté est utilisée de plusieurs manières. Dans la plupart des cas, elle constitue la difficulté d'un test de compétence, par exemple quand vous tentez de convaincre un marchand de se séparer d'un objet rare ou que vous marchandez un prix.

Dans d'autres situations, le MJ peut vous demander de faire un jet de disponibilité quand vous rencontrez un marchand ou un vendeur pour la première fois. Dans ce cas, lancez un nombre de 🎲 égal à votre score de **CHA**. Le nombre d'Effets obtenus est la valeur maximum de Rareté des objets disponibles ; le marchand ne vend pas d'objets dont la valeur de Rareté est supérieure au nombre d'Effets obtenus.

VENTE

Quand vous vendez quelque chose, la Rareté n'a pas d'importance (un marchand ne refuse normalement pas de marchandise en bon état sans raison valable), mais vous ne recevez qu'un quart (arrondi à l'inférieur) de la valeur de l'objet (avant les éventuelles modifications dues au marchandage).

De plus, chaque marchand n'a qu'un nombre limité de capsules sur lui pour acheter des choses. Vous pouvez contourner ce problème en faisant du troc, mais il limite la quantité d'objets que vous pouvez vendre en même temps, surtout si vous vendez quelque chose de rare et donc de cher.

MARCHANDAGE

Quand vous essayez d'acheter ou de vendre un objet, le prix n'est pas fixe. Négocier vous permet (jusqu'à un certain point) d'obtenir un meilleur prix pour les objets que vous vendez ou de payer moins pour ceux que vous achetez (tout comme l'aptitude *Fana de capsules*, voir page 64). Mais cela ne marche que dans une certaine limite : un marchand ne peut pas vendre quelque chose pour un prix inférieur à celui qu'il a payé pour l'acheter, sinon il ferait vite faillite.

Pour marchander, faites un test en opposition de **CHR + Troc** ; le marchand avec lequel vous négociez fait également un jet de **CHR + Troc**. Si vous remportez le test, le prix devient plus favorable pour vous de 10 % (si vous vendez, vous obtenez 10 % de plus et si vous achetez, vous payez 10 % de moins). Si vous remportez le test et que vous dépensez 2 PA, le prix devient plus favorable pour vous de 20 % au lieu de 10. Si vous perdez le test, le prix reste le même. Si vous perdez le test et que l'adversaire dépense 2 PA, le prix devient moins favorable pour vous de 10 % (si vous vendez, vous obtenez 10 % de moins et si vous achetez, vous payez 10 % de plus), mais dans ce cas, vous pouvez refuser d'acheter ou de vendre.

En cas de complication, le marchand avec lequel vous négociez peut se mettre à nourrir des soupçons sur vous, vos marchandises ou votre devise et commencer à se demander pourquoi vous voulez vendre ou acheter telle ou telle chose.

Si le prix final après le marchandage contient des décimales, arrondissez à l'inférieur.

Si vous possédez également l'aptitude Fana de capsules, appliquez cet avantage après le résultat du marchandage.

Les prix de gros

Pour accélérer les choses en jeu quand vous achetez et vendez des objets, faites le total de la valeur de toutes les choses que vous achetez ou vendez à un seul marchand, puis faites un seul jet pour marchander sur la totalité du prix. Cette méthode est particulièrement utile si vous vendez de grandes quantités d'objets à faible valeur individuelle : un quart de 10 capsules donne 2 (après l'arrondi), mais si vous vendez 10 objets ayant cette valeur en même temps, un quart vaut 25 capsules.

TROC

Si vous n'avez pas assez de capsules pour acheter les objets du marchand, si le marchand auquel vous vendez n'en a pas assez pour acheter les vôtres ou si vous vendez certains objets et que vous en achetez d'autres, le troc peut vous aider. Par expérience, la plupart des habitants des Terres désolées savent à peu près combien de capsules vaut un objet donné. Quand vous faites du troc, faites le total de la valeur de tous les objets que vous achetez et celui de la valeur de tous les objets que vous vendez. Puis déduisez la valeur la plus faible de la valeur la plus élevée.

Si la valeur la plus élevée était le coût des objets que vous achetez, vous avez réduit ce coût de la valeur des objets que vous vendez. Si la valeur la plus élevée était celle des objets que vous vendez, vous avez réduit cette valeur du coût des objets que vous achetez. Dans les deux cas, les deux transactions n'en font plus qu'une.

Une fois ceci fait, vous pouvez tenter de marchander le prix obtenu.

TROUVER DE L'ÉQUIPEMENT DANS LES TERRES DÉSOLÉES

Bien sûr, la plupart des objets que vous obtiendrez ne seront pas des choses que vous aurez achetées, plutôt des choses que vous aurez trouvées, y compris prises sur des morts, volées à des vivants ou simplement découvertes dans des caches sur les Terres désolées.

Les règles concernant le Butin et la Fouille se trouvent en page 195, dans le Chapitre 5.

ENCOMBREMENT

La plupart des objets de ce chapitre ont un poids, indiqué en kilogrammes (kg). Vous pouvez porter un poids d'objets total inférieur ou égal à votre charge maximale (voir page 47) sans subir de pénalités.

Certains objets ont un poids indiqué comme <0,5. Cela signifie qu'ils pèsent moins d'un demi-kilogramme. Vous pouvez en porter autant que vous le souhaitez sans pénalité, mais le MJ peut décider qu'une grande quantité de ces objets (par exemple 10 ou plus) pèse 0,5 kg ou plus.

Si le poids total de votre matériel dépasse votre charge maximale, la difficulté de tous les tests faisant intervenir votre **FOR** ou votre **AGI** augmente de +1, vous ne pouvez pas effectuer l'action sprinter et votre initiative est réduite de –1. Si vous portez un poids supérieur de 25 kg ou plus à votre charge maximale, la difficulté des tests susmentionnés augmente encore de +1 et votre initiative est encore réduite de –1. Ces pénalités augmentent de 1 par tranche de 25 kg portés au-dessus de votre charge maximale.

Si vous portez deux fois votre charge maximale, vous ne pouvez pas vous déplacer, vous ratez automatiquement tous les tests de compétence basés sur la **FOR** ou l'**AGI** et votre initiative est de 0.

MODIFIER DE L'ÉQUIPEMENT

Vous pouvez appliquer des modules (généralement appelés des « mods ») aux armes, aux armures, à certains vêtements et aux robots. Les mods altèrent les propriétés de l'objet modifié, mais ils ne peuvent être utilisés que dans certaines conditions.

Pour modifier un objet, il vous faut les éléments suivants :

- Le mod que vous voulez installer et l'objet que vous souhaitez modifier.
- Les outils et l'environnement adaptés pour effectuer le travail (généralement appelés un « établi »).
- La formation adéquate, représentée par les aptitudes nécessaires pour utiliser ce mod en particulier.

Si vous disposez de tout cela, vous pouvez vous mettre au travail. Cette tâche prend 1 heure et nécessite un test d'**INT** + la compétence indiquée dans la description du mod, difficulté 1. Si vous réussissez, vous pouvez dépenser 2 PA pour réduire de moitié le temps nécessaire. Au contraire, chaque complication est susceptible d'augmenter ce temps d'une demi-heure.

Si vous échouez, le mod n'est pas installé. De plus, lancez 1 🎲 ; si vous obtenez un Effet, le mod que vous tentiez d'installer a été endommagé au passage et ne peut plus être utilisé.

Un objet ne peut accepter qu'un nombre limité de mods.

- Chaque **pièce d'armure** ne peut accepter que 2 mods : un mod de matériau (qui altère le matériau dans lequel l'armure est fabriquée ou son revêtement) et un mod de fonctionnalité (qui ajoute des caractéristiques supplémentaires à l'armure).
- Un **vêtement** ne peut accepter qu'un seul mod et ceux qui s'appliquent aux vêtements sont très rares.
- Une **arme à distance** peut accepter autant de mods qu'indiqué dans la description de l'arme, mais un seul mod de chaque type. Non, même si vous êtes le meilleur artisan des Terres désolées, vous ne pouvez pas bénéficier de 2 mods de canon sur ce fusil.
- Une **arme de corps à corps** peut bénéficier d'un seul mod d'amélioration.
- Un **robot** peut bénéficier de 1 mod par localisation, sauf pour le torse : il peut avoir 1 mod d'armure sur le torse et jusqu'à 3 mods internes dans le torse.

NOMS DE L'ÉQUIPEMENT MODIFIÉ

Les mods indiquent souvent la manière dont ils changent le nom de l'objet modifié. C'est généralement le cas pour les mods d'arme : certains mods peuvent transformer une arme qui était au départ un « pistolet » ou un « revolver » en « fusil » en remplaçant la poignée par une crosse, ou peuvent rendre l'arme « automatique » en augmentant la cadence de tir. Quand des armes déjà modifiées sont disponibles dans l'univers, elles portent souvent ce nom modifié : par exemple, le pistolet laser et le fusil laser sont tous les deux des formes d'arme laser, mais l'un est équipé d'une poignée et l'autre d'une crosse.

QUALITÉS QUI S'ANNULENT MUTUELLEMENT

Certaines qualités peuvent se contredire directement une fois que des mods ont été appliqués à une arme.

Si vous installez un mod possédant la qualité Précis ou imprécis et que vous ajoutez la qualité opposée en utilisant un mod, les deux mods s'annulent mutuellement et l'arme ne possède aucune des deux qualités.

Impossible d'ajouter une qualité qui s'applique déjà ; si votre arme possède déjà la qualité Précis et la gagne de nouveau grâce à un mod, elle ne devient pas plus précise. Cependant, si une arme est Imprécise et que vous appliquez 2 mods qui ajoutent tous les deux la qualité Précis, l'arme devient Précise.

L'exception à cette règle est le mod Perforant X. Chaque occurrence de Perforant X augmente de +1 la valeur de l'effet de dégâts : la première fois que cette qualité est gagnée, c'est la qualité Perforant 1, la deuxième fois, l'arme passe à Perforant 2 et ainsi de suite.

Certains mods peuvent altérer la portée d'une arme. Si la portée d'une arme augmente d'un niveau, elle passe de courte à moyenne, de moyenne à longue ou de longue à extrême ; la portée d'une arme ne peut pas aller au-delà d'extrême. Si la portée d'une arme diminue d'un niveau, elle passe d'extrême à longue, de longue à moyenne ou de moyenne à courte ; la portée d'une arme ne peut pas tomber en dessous de courte.

ARMES, MUNITIONS ET MODS D'ARME

Toute arme que vous maniez est décrite par plusieurs traits et valeurs.

TYPE D'ARME

Le type de chaque arme correspond à une seule compétence utilisée pour porter des attaques avec cette arme :

- Armes lourdes
- Armes à énergie
- Explosifs
- Armes de corps à corps
- Armes légères
- Projectiles
- Mains nues

VALEUR DE DÉGÂTS

La valeur de dégâts représente le nombre de dés de combat que vous lancez pour déterminer la quantité de dégâts que vous infligez à votre cible. Chaque dé de combat comporte deux faces spéciales, les **Effets**, qui déclenchent les effets de dégâts d'une arme. Les dés de combat sont représentés par le symbole 🎲 dans le présent ouvrage.

N'oubliez pas que les armes de corps à corps et les attaques à mains nues ajoutent des 🎲 supplémentaires à leurs valeurs de dégâts en fonction de la **FOR** de celui qui porte l'attaque (voir *Dégâts au corps à corps page* 48).

La valeur de dégâts d'une arme à distance dépend des munitions qu'elle utilise ; si le type de munitions change, la valeur de dégâts de l'arme change également.

EFFETS DE DÉGÂTS

Les effets de dégâts sont des traits qui modifient la manière dont une arme inflige des dégâts. Quand vous obtenez un ou plusieurs Effets sur un jet de dégâts, tous les effets de dégâts de votre arme se déclenchent. Certains effets de dégâts dépendent du nombre de symboles 🎲 qui apparaissent sur votre résultat, comme décrit dans chaque entrée.

Chaque arme indique ses effets de dégâts immédiatement après sa valeur de dégâts.

- **Brutal** : l'attaque inflige +1 point de dégâts pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts.

- **De zone** : pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, votre attaque inflige un coup supplémentaire à la cible. Chaque coup supplémentaire inflige la moitié des dégâts obtenus sur le jet (arrondi à l'inférieur) et touche une localisation au hasard même si une localisation spécifique était ciblée par l'attaque initiale.

- **Destructeur** : pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, réduisez de 1 le nombre de dés d'abri fournis par un abri, de manière permanente. Si la cible n'a pas d'abri, réduisez de 1 la résistance aux dégâts sur la localisation touchée, selon le type de dégâts de l'arme (les dégâts balistiques réduisent la résistance aux dégâts balistiques et les dégâts énergétiques réduisent la résistance aux dégâts énergétiques).

- **En rafale** : l'attaque peut toucher une cible supplémentaire à portée courte de la cible principale pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts. Chaque cible supplémentaire coûte 1 munition de plus.
- **Étourdissant** : si vous obtenez un ou plusieurs Effets sur le jet de dégâts, la cible perd ses actions normales à son tour suivant. Une créature ou un personnage étourdi peut toujours dépenser des PA pour effectuer des actions supplémentaires normalement.
- **Perforant X** : ignorez X points de résistance aux dégâts de la cible pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, X étant égal à la valeur de cet effet de dégâts.
- **Persistant** : si vous obtenez un ou plusieurs Effets, la cible subit de nouveau les dégâts de l'arme à la fin de son tour suivant et de ses tours ultérieurs, pendant un nombre de rounds égal au nombre d'Effets obtenus sur le jet de dégâts. Un personnage peut consacrer une action capitale à faire un test pour arrêter les dégâts persistants plus rapidement ; la difficulté de ce test est égale au nombre d'Effets obtenus sur le jet de dégâts, l'attribut S.P.E.C.I.A.L. et la compétence utilisés sont déterminés par le MJ. Certaines armes possédant l'Effet Persistant peuvent infliger un type de dégâts persistants différent du type de dégâts de l'arme. Si tel est le cas, ce type est indiqué entre parenthèses, par exemple Persistant (Poison).
- **Radioactif** : pour chaque Effet obtenu sur le jet de dégâts, la cible subit également 1 point de dégâts de radiation. Ces dégâts de radiation sont calculés et appliqués séparément, après qu'un personnage a subi les dégâts normaux de l'attaque.

TYPE DE DÉGÂTS

Le type de dégâts décrit le type de dégâts infligé par une arme :

- Les dégâts **balistiques** sont généralement infligés par les attaques à mains nues, les objets contondants ou tranchants, les balles et la force du souffle et les éclats projetés par les explosions.
- Les dégâts **énergétiques** sont généralement infligés par le feu, les lasers et le plasma.
- Les dégâts **de radiation** viennent de l'exposition aux radiations, par exemple d'armes nucléaires ou irradiées.
- Les dégâts **de poison** viennent des substances toxiques et des venins des animaux.

CADENCE DE TIR

Toutes les armes à feu et certaines armes explosives ont une cadence de tir qui représente la vitesse à laquelle l'arme peut tirer. La cadence de tir est un nombre compris entre 0 et 6.

Quand vous portez une attaque avec une arme à feu, vous dépensez 1 munition simplement pour porter l'attaque. Vous pouvez dépenser des munitions supplémentaires pour augmenter les dégâts que vous infligez, ce qui ajoute +1 🎲 à la valeur de dégâts de l'arme (pour cette attaque uniquement) par munition supplémentaire dépensée. La cadence de tir d'une arme représente le nombre maximal de munitions que vous pouvez dépenser pour augmenter les dégâts de cette manière.

Une cadence de tir de 0 ?

Quelques armes possèdent une cadence de tir de 0. Cela signifie simplement que l'arme tire si lentement ou doit être rechargée si souvent qu'il n'est pas possible de dépenser des munitions supplémentaires pour augmenter les dégâts de l'arme pendant une attaque.

PORTÉE

Les armes à distance ont une portée optimale indiquée dans leur description. La portée optimale d'une arme est l'une des suivantes :

- **Courte (C)** : l'arme est plus efficace contre des cibles situées dans la même zone.
- **Moyenne (M)** : l'arme est plus efficace contre des cibles situées dans une zone adjacente.
- **Longue (L)** : l'arme est plus efficace contre des cibles situées 2 zones plus loin.
- **Extrême (E)** : l'arme est plus efficace contre des cibles situées 3 zones plus loin ou plus.

La portée d'une arme modifie la difficulté des attaques contre une cible en fonction de la distance entre l'attaquant et la cible, comme décrit en page 28. Les armes de corps à corps et les attaques à mains nues n'ont pas de portée indiquée dans leur description et ne peuvent être utilisées que pour attaquer des ennemis à portée de main.

QUALITÉS

Les qualités sont des règles qui décrivent la manière dont fonctionne une arme et ses différences par rapport aux autres armes.

- **Combat rapproché :** une arme de combat rapproché est facile à utiliser à proximité de l'ennemi et ne subit pas d'augmentation de difficulté si elle est employée quand un ennemi est à portée de main.

- **Deux mains :** une arme à Deux mains doit être maniée à deux mains pour être utilisée efficacement ; tenter d'attaquer avec une arme à Deux mains dans une seule main augmente la difficulté de +2.

- **Dissimulé :** une arme avec la qualité Dissimulé est petite ou facile à dissimuler sur vous pour une autre raison. Les ennemis ne voient l'arme que si vous êtes en train de la manier, ou s'ils vous fouillent méthodiquement et réussissent un test de **PER + Survie** avec une difficulté de 2.

- **Fiable :** pendant chaque rencontre de combat, une arme Fiable ignore la première complication que vous obtenez sur un test pour utiliser cette arme. Une arme ne peut pas être à la fois Fiable et Imprévisible.

- **Gatling :** les armes Gatling dépensent des munitions à 10 fois le rythme normal ; quand vous devriez dépenser 1 munition, une arme Gatling en dépense une rafale de 10 à la place. Chaque fois que vous dépensez des munitions pour augmenter les dégâts de cette arme, ajoutez +2 🎲 par rafale de 10 (jusqu'à un nombre maximum de rafales égal à la cadence de tir de l'arme) au lieu de +1 🎲 par tir.

- **Imprécis :** quand vous portez une attaque avec une arme Imprécise, vous ne pouvez pas gagner les bénéfices de l'action mineure viser. Une arme ne peut pas être à la fois Précise et Imprécise.

- **Imprévisible :** quand vous portez une attaque avec une arme Imprévisible, augmentez la marge de complication de l'attaque de 1. Une arme ne peut pas être à la fois Fiable et Imprévisible.

- **Invalidant :** la difficulté de tout test de compétence pour guérir les blessures infligées par une arme Invalidante augmente de +1.

- **Lancer :** une arme de Lancer (C) peut être projetée en portant une attaque à distance avec une portée optimale courte. Une arme de Lancer (M) peut être projetée en portant une attaque à distance avec une portée optimale moyenne. Vous faites un test d'**AGI + Projectiles** pour attaquer avec l'arme, selon le type d'arme.

- **Mine :** quand une Mine est placée sur une surface et armée, elle devient un objet dangereux qui inflige ses dégâts à quiconque arrive à portée de main de l'engin (et à des personnages supplémentaires si elle possède la qualité Zone d'impact).

- **Parade :** quand un ennemi tente une attaque de corps à corps contre vous, si vous maniez une arme de Parade, vous pouvez dépenser 1 PA pour ajouter +1 à votre Défense contre cette attaque.

- **Précis :** si vous effectuez l'action mineure viser avant d'attaquer avec une arme Précise, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 PA pour ajouter +1 🎲 par PA dépensé aux dégâts de l'attaque. Si vous gagnez des dégâts de cette manière, vous ne pouvez pas dépenser de munitions pour gagner des dégâts supplémentaires. Une arme ne peut pas être à la fois Précise et Imprécise.

- **Reco :** quand vous visez avec une arme de Reco, vous pouvez marquer la cible que vous avez visée. Le prochain allié qui attaque cette cible peut relancer un d20 sur son attaque.

- **Silencieux :** si un ennemi n'a pas conscience de votre présence quand vous attaquez avec une arme Silencieuse, il ne remarque l'attaque que s'il en est la cible ou s'il réussit un test de **PER + Survie** avec une difficulté de 2.

- **Vision nocturne :** le viseur d'une arme à Vision nocturne est conçu pour vous permettre de voir plus clairement dans l'obscurité. Quand vous visez avec une arme à Vision nocturne, votre attaque ignore toute augmentation de difficulté causée par l'obscurité.

- **Zone d'impact :** quand vous portez une attaque avec une arme à Zone d'impact, vous ne prenez pas pour cible un seul adversaire. Au lieu de cela, choisissez une seule zone dans votre champ de vision et faites le test de compétence approprié pour attaquer, avec une difficulté de base de 2 (ajustée par la portée normalement). Si vous réussissez, toutes les créatures (et autres cibles pouvant subir des dégâts) présentes dans la zone subissent les dégâts de l'arme. Si vous échouez, votre attaque mal ciblée est moins efficace: ne lancez que la moitié des 🎲 de l'arme pour déterminer les dégâts infligés aux créatures dans la zone ciblée et ignorez les effets de dégâts normaux de l'arme.

POIDS

Le poids de l'arme, en kilogrammes (kg). Pour les descriptions de base données dans ce chapitre, le poids est indiqué avant toute altération par des mods.

COÛT

Le coût de l'arme, en capsules. Pour les descriptions de base données dans ce chapitre, le coût est indiqué avant toute altération par des mods.

RARETÉ

La rareté de l'arme. Certains mods particulièrement rares ou efficaces peuvent l'augmenter.

Recharge, bon Dieu !

Vous aurez sans doute remarqué qu'il n'existe pas de règle concernant le nombre de tirs que peut effectuer une arme avec un seul magasin ou le type d'action nécessaire pour recharger une arme vide.

C'est parce que ***Fallout: le jeu de rôle*** part du principe que les personnages rechargent automatiquement chaque fois qu'ils en ont besoin quand ils combattent, attaquent et entretiennent leurs armes. Vous devez simplement vérifier qu'il vous reste des munitions pour votre arme préférée et déterminer combien vous voulez en utiliser pour abattre la menace que vous visez.

MUNITIONS

Chaque arme légère, arme à énergie ou arme lourde utilise un type spécifique de munitions, indiqué au début de sa description. Les munitions sont comptées en tirs.

Chaque fois que vous portez une attaque avec l'une de ces armes, vous devez utiliser un tir de munitions pour cette arme. Si vous n'avez pas de munitions de ce type, vous ne pouvez pas porter d'attaques avec cette arme.

De plus, il existe des manières de dépenser des munitions pour améliorer les attaques. Les manières les plus courantes sont décrites dans la partie Cadence de tir (page 89) et l'effet de dégâts En rafale (page 89). À noter également que la qualité d'arme Gatling utilise des munitions à 10 fois le rythme normal, pour refléter l'énorme consommation de munitions de l'arme.

Obtenir des munitions est une autre histoire. Les moyens les plus simples consistent à en acheter auprès d'un marchand, à en trouver en fouillant les ennemis abattus ou à trouver des caches dissimulées dans les Terres désolées. Mais certains types de munitions sont plus difficiles à trouver que d'autres.

Le tableau Disponibilité et rareté des munitions indique les types de munitions utilisés par les armes de ce chapitre, par ordre de rareté, ainsi que la quantité normale trouvée quand ce type de munition peut être acheté ou trouvé en fouillant. Les personnages possédant l'aptitude Farfouilleur (page 64) trouvent naturellement davantage de munitions de n'importe quel type.

Disponibilité et rareté des munitions

TYPE DE MUNITIONS	QUANTITÉ TROUVÉE	POIDS	COÛT	RARETÉ
Cartouche .38	10 + 5 🎲	<0,5	1	0
Cartouche 10 mm	8 + 4 🎲	<0,5	2	0
Cartouche .308	6 + 3 🎲	<0,5	3	1
Fusée éclairante	2 + 1 🎲	<0,5	1	1
Calibre 12	6 + 3 🎲	<0,5	3	1
Cartouche .45	8 + 4 🎲	<0,5	3	2
Carburant de lance-flammes	12 + 6 🎲	<0,5	1	2
Cellule à fusion	14 + 7 🎲	<0,5	3	2
Cartouche Gamma	4 + 2 🎲	<0,5	10	2
Clou de rail	6 + 3 🎲	<0,5	1	2
Seringue	4 + 2 🎲	<0,5	Variable	2
Cartouche .44	4 + 2 🎲	<0,5	3	3

TYPE DE MUNITIONS	QUANTITÉ TROUVÉE	POIDS	COÛT	RARETÉ
Calibre .50	4 + 2 🎲	<0,5	4	3
Cartouche 5.56 mm	8 + 4 🎲	<0,5	2	3
Cartouche 5 mm	10 x 12 + 6 🎲	<0,5	1	3
Réacteur à fusion	1 🎲	2	200	3
Missile	2 + 1 🎲	3,5	25	3
Cartouche au plasma	10 + 5 🎲	<0,5	5	4
CE 2 mm	6 + 3 🎲	<0,5	10	5
Mini-bombe nucléaire	1 + 1 🎲	6	100	6

CARTOUCHE .38

Des munitions de pistolet de petit calibre conçues pour les revolvers à double action avant la Grande Guerre. Suffisamment répandues pour être choisies comme munitions pour la plupart des armes à feu artisanales. Plusieurs armes plus puissantes peuvent être modifiées pour fonctionner avec des cartouches .38, échangeant leur pouvoir d'arrêt contre des munitions plus faciles à trouver.

CARTOUCHE 10 MM

L'un des types de cartouches de pistolet les plus courants dans les Terres désolées, fabriqué en grandes quantités avant la Grande Guerre pour accompagner le grand nombre de pistolets 10 mm produits comme armes de poing pour les soldats et comme armes de défense personnelle pour les civils.

CARTOUCHE .308

Une cartouche de balles de fusil à fort impact, normalement utilisée dans les fusils de chasse et dans certains fusils à verrou de fortune. Elles sont suffisamment répandues dans les Terres désolées pour qu'une arme utilisant des cartouches .308 ait peu de chances de tomber à court de munitions très souvent.

CALIBRE 12

La chevrotine standard présente dans les Terres Désolées est une cartouche de calibre 12 pour fusil à chambre de 70 mm remplie de plombs no 0. Comme elle est relativement facile à trouver, les habitants des Terres désolées gardent souvent un fusil de combat utilisant ces munitions à portée de main pour pouvoir tirer sur les menaces au corps à corps.

FUSÉE ÉCLAIRANTE

Un petit tube ressemblant à une cartouche de fusil de combat, laquelle contient un produit chimique produisant une forte lumière quand il s'enflamme. La fusée éclairante doit être tirée avec un pistolet lance-fusées qui allume une mèche au lancement : la fusée monte dans le ciel, illuminant la zone autour d'elle, puis redescend doucement en laissant une traînée de fumée blanche derrière elle. Elle est très utile pour envoyer un signal de détresse, mais ne sert pas à grand-chose d'autre.

CARTOUCHE .45

Une bonne cartouche qui combine un pouvoir d'arrêt raisonnable, un recul gérable et une précision correcte. Elle est utilisée par plusieurs armes différentes assez répandues dans les Terres désolées et n'est pas trop difficile à trouver.

CARBURANT DE LANCE-FLAMMES

Un mélange chimique hautement inflammable conçu pour être utilisé dans un lance-flammes. La qualité du carburant de lance-flammes est variable, mais c'est généralement une substance visqueuse qui continue de brûler à température élevée ou pendant une longue durée pour donner une arme efficace.

Quand un personnage trouve du carburant de lance-flammes, il se présente sous la forme d'un jerrycan qui contient assez de carburant pour le nombre de tirs générés.

CELLULE À FUSION

Une cellule à microfusion, ou cellule à fusion, est un réacteur à fusion miniature utilisé dans les armes à énergie légères. La cellule fonctionne avec des isotopes d'hydrogène instables qui subissent une fusion lorsqu'ils sont soumis à une chaleur et à une pression extrêmes et elle peut exploser si elle est exposée à une grosse source de chaleur externe. Difficiles à recharger sans une installation appropriée, ces cellules sont souvent tout simplement jetées une fois déchargées.

Quand un personnage trouve des munitions de cellule à fusion, elles se présentent sous la forme d'une seule cellule qui contient le nombre de tirs générés.

CARTOUCHE GAMMA

Une grosse batterie avec un revêtement de plastique pouvant contenir la charge nécessaire pour alimenter un pistolet Gamma.

CLOU DE RAIL

Des pics de fer conçus pour fixer les voies ferrées. Même si ce sont des objets relativement ordinaires, ils ne sont pas si aisés à trouver.

SERINGUE

Il existe différents types de seringues décrits ci-dessous, souvent fabriqués de manière artisanale par les chimistes des Terres désolées. Aucun des Effets indiqués ci-dessous ne peut s'appliquer plus d'une fois en même temps à une seule cible.

Types de seringue

NOM DE LA MUNITION	EFFET	COÛT
Artibloc	L'arme gagne l'effet de dégâts Étourdissant.	40
Dangerol	Si vous obtenez un ou plusieurs Effets sur le jet de dégâts de l'arme, la résistance aux dégâts balistiques de la cible est réduite de 2 pour le reste de la scène.	60
Embrumaze	Si vous obtenez un ou plusieurs Effets sur le jet de dégâts de l'arme, la cible devient confuse et la difficulté de tous ses tests de **PER** augmente de +2 pendant un nombre de rounds égal au nombre d'Effets obtenus.	73
Escampoudréine	Si vous obtenez un ou plusieurs Effets sur le jet de dégâts de l'arme, la cible doit utiliser au moins une de ses actions à chaque tour pour s'éloigner de tous les ennemis par la route la plus directe. Cet effet dure pendant un nombre de rounds égal au nombre d'Effets obtenus.	55
Folie furieuse	Si vous obtenez un ou plusieurs Effets sur le jet de dégâts de l'arme, la cible entre dans une frénésie de folie furieuse et attaque la créature vivante la plus proche (amie ou ennemie) pendant le reste de la scène.	50
Hémorragie	L'arme gagne l'effet de dégâts Persistant.	17
Larve de mouche bouffie	Si vous obtenez un ou plusieurs Effets sur le jet de dégâts de l'arme, à la mort de la cible, une mouche bouffie émerge de son cadavre.	10
Pax	Si vous obtenez un ou plusieurs Effets sur le jet de dégâts de l'arme, la cible ne peut pas effectuer d'action hostile ou agressive pendant un nombre de rounds égal au nombre d'Effets obtenus.	39
Venin de radscorpion	L'arme ajoute +1 🎲 à ses dégâts et gagne l'effet de dégâts Persistant (Poison).	65

CARTOUCHE .44

À l'origine, la puissante cartouche .44 a été développée pour les revolvers. Son pouvoir d'arrêt considérable la rend idéale pour tous les habitants des Terres désolées qui ont besoin de munitions capables d'arrêter des monstres, humains ou non. Son potentiel est principalement limité par le fait qu'elle est difficile à trouver.

CALIBRE .50

De grosses cartouches très destructrices utilisées uniquement dans les fusils les plus puissants. Elles servaient normalement pour les mitrailleuses lourdes et les fusils antimatériel avant la Guerre, donc elles ont tendance à être rares, sauf si une base militaire se trouve à proximité. Un tir de calibre .50 réduit tout ce qu'il touche en charpie, mais chaque tir doit être exploité au maximum.

CARTOUCHE 5,56 MM

Une cartouche de fusil léger Précis, normalement utilisée dans les fusils d'assaut. Développées voilà des siècles pour le fusil standard de l'armée des États-Unis à cette époque, les cartouches 5,56 mm continuèrent d'être produites et utilisées jusqu'à la fin de la Grande Guerre et si vous savez où chercher, elles sont relativement faciles à dénicher.

CARTOUCHE 5 MM

Des cartouches de fusil de petit calibre, normalement utilisées par les militaires dans les miniguns. Les réserves de ces cartouches sont rares, mais une cache contient généralement une grande quantité de cartouches. Le problème est que les armes qui s'en servent consomment des munitions à un rythme prodigieusement élevé et une boîte pleine de cartouches 5 mm ne dure souvent pas longtemps.

RÉACTEUR À FUSION

Les réacteurs à fusion d'avant-guerre sont des batteries nucléaires haut de gamme faites pour fonctionner sur le long terme. Un seul réacteur peut alimenter un petit bâtiment pendant très longtemps ou fournir beaucoup d'énergie à quelque chose très rapidement. La plupart des armures assistées fonctionnent avec un réacteur à fusion comme source d'énergie, et cela leur fournit plusieurs heures d'activité. Les réacteurs à fusion peuvent aussi servir de munitions à un laser Gatling.

Quand un personnage découvre un réacteur à fusion, le réacteur contient un nombre de charges égal à 10 + la compétence Sciences de l'utilisateur (les gens possédant davantage de connaissances scientifiques peuvent exploiter l'énergie plus efficacement ; l'aptitude Physicien nucléaire ajoute également des charges supplémentaires, voir page 68). La manière dont ces charges sont utilisées ou consommées dépend de l'appareil sur lequel le réacteur est branché (voir Amure assistée page 123).

Quand le réacteur est utilisé comme munitions pour un laser Gatling, chaque charge qu'il contient donne 50 tirs au laser. Comme le laser Gatling est une arme possédant la qualité Gatling, il consomme des munitions 10 fois plus vite que la plupart des armes (voir *Gatling page* 90).

L'aptitude Farfouilleur ne permet pas d'augmenter le nombre de réacteurs à fusion trouvés.

MISSILE

De puissantes fusées explosives compactes conçues pour être tirées par un lance-missiles. Les missiles peuvent être dirigés sur une cible par un système de guidage si le lance-missiles en possède un, donc impossible de les remplacer par des fusées artisanales.

Quand un personnage possédant l'aptitude Farfouilleur trouve un ou plusieurs missiles, ne lancez que +1 🎲 par rang au lieu de la quantité bonus normale.

CARTOUCHE AU PLASMA

Les armes à plasma tirent leur énergie et leur carburant d'une cartouche au plasma, la combinaison d'une cellule à fusion pour alimenter l'arme et d'une capsule contenant une version stable du composé chimique devant le plasma que l'arme tire.

CE 2 MM

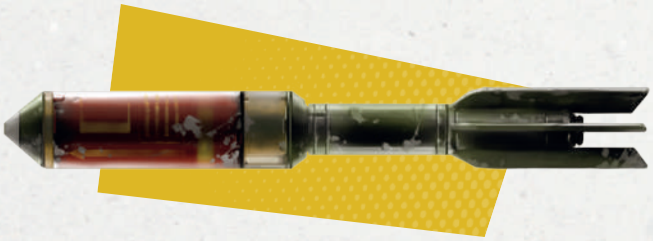
La cartouche électromagnétique 2 mm est un magasin autonome contenant des projectiles ferromagnétiques à haute vélocité et le bloc-batterie nécessaire pour alimenter l'arme de Gauss qui les tire.

Ces munitions ne sont jamais présentes individuellement, seulement dans des magasins contenant le nombre de tirs générés (et une charge de batterie suffisante pour alimenter l'arme pour ces tirs).

MINI-BOMBE NUCLÉAIRE

Une petite ogive nucléaire tactique de la taille d'un ballon de football américain conçue pour être propulsée à une distance suffisante du tireur par un lance-obus. Les mini-bombes nucléaires sont extrêmement rares et présentes en petite quantité seulement.

L'aptitude Farfouilleur ne permet pas d'augmenter le nombre de mini-bombes nucléaires trouvées.



ARMES LÉGÈRES

ARME LÉGÈRE	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Pistolet .44	Armes légères	6 🎲	Brutal	Balistiques	1	C	Combat rapproché	2	99	2
Pistolet 10 mm	Armes légères	4 🎲	–	Balistiques	2	C	Combat rapproché, Fiable	2	50	1
Pistolet lance-fusées	Armes légères	3 🎲	–	Balistiques	0	M	Fiable	1	50	1
Fusil d'assaut	Armes légères	5 🎲	–	Balistiques	2	M	Deux mains	6,5	144	2
Carabine de combat	Armes légères	5 🎲	–	Balistiques	2	M	Deux mains	5,5	117	2
Fusil de Gauss	Armes légères	10 🎲	Perforant 1	Balistiques	1	L	Deux mains	8	228	4
Fusil de chasse	Armes légères	6 🎲	Perforant 1	Balistiques	0	M	Deux mains	5	55	2
Mitraillette	Armes légères	3 🎲	En rafale	Balistiques	3	C	Deux mains, Imprécis	6	109	1
Fusil de combat	Armes légères	5 🎲	De zone	Balistiques	2	C	Deux mains, Imprécis	5,5	87	2
Fusil à double canon	Armes légères	5 🎲	Brutal, De zone	Balistiques	1	C	Deux mains, Imprécis	4,5	39	1
Arme à verrou de fortune	Armes légères	5 🎲	Perforant 1	Balistiques	0	C	Imprévisible	1,5	30	0
Arme de fortune	Armes légères	3 🎲	–	Balistiques	2	C	Combat rapproché, Imprévisible	1	30	0
Revolver de fortune	Armes légères	4 🎲	–	Balistiques	1	C	Combat rapproché, Imprévisible	2	25	0
Fusil à clous	Armes légères	10 🎲	Destructeur	Balistiques	0	M	Deux mains, Imprévisible, Invalidant	7	290	4
Pistolet à seringues	Armes légères	3 🎲	–	Balistiques	0	M	Deux mains	3	132	2

Complications des armes légères

Voici des suggestions de complications possibles qui pourraient se produire si vous obtenez un 20 en maniant une arme avec Armes légères. Les complications sont résolues après les résultats d'un test de compétence ; aucun des résultats suivants ne peut donc empêcher une attaque de réussir.

- **Gaspillage :** vous avez tiré davantage de coups que prévu. Perdez 1 munition supplémentaire pour cette arme.
- **Clic… :** vous appuyez de nouveau sur la gâchette, mais rien ne se passe. L'arme s'est enrayée, la balle n'est pas partie correctement ou peut-être que vous êtes simplement arrivé à la fin du magasin. Quoi qu'il en soit, vous devez utiliser l'action mineure interagir avec l'arme avant de pouvoir de nouveau tirer avec celle-ci.
- **Usure :** l'arme a connu des jours meilleurs et ne fonctionne plus aussi bien qu'avant. Réduisez de 1 la valeur de dégâts de l'arme ou enlevez un effet de dégâts qu'elle possède. Ces pénalités peuvent être supprimées si l'arme est réparée. Si vous avez déjà subi cette complication avec cette arme, le MJ peut décider que l'arme est totalement hors service.
- **Ricochet :** l'un de vos tirs n'est pas parti dans la direction prévue et vous avez touché quelque chose que vous ne prévoyiez peut-être pas d'endommager. Cela peut être un allié près de la cible, un bidon d'essence, le panneau de contrôle d'une machine à proximité ou un animal errant.

PISTOLET .44

Munitions : cartouches .44

Le pistolet .44 est un revolver à double action, chambré pour utiliser des cartouches .44. C'est une arme puissante, mais moins adaptée aux mods que les autres pistolets. En raison de leur design simple et robuste, ces armes sont précieuses pour leurs propriétaires, mais elles ne sont pas difficiles à trouver au point d'être vraiment rares.

Un pistolet .44 peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Culasse :** renforcée, puissante, avancée
- **Canon :** canon compact, canon extra-lourd
- **Poignée :** poignée confort
- **Viseur :** lunette courte, viseur laser, lunette de reconnaissance

PISTOLET 10 MM

Munitions : cartouches 10 mm

Petit, sûr, raisonnablement puissant et aisé à trouver, le pistolet 10 mm est impliqué dans l'immense majorité des combats dans les Terres désolées depuis la chute des bombes. Grâce à sa polyvalence et à la possibilité de lui appliquer des modules, un pistolet 10 mm bien entretenu garantit la sécurité de son propriétaire pendant longtemps.

Un pistolet 10 mm peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Culasse :** calibrée, renforcée, automatique, haute sensibilité, puissante, avancée
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures
- **Poignée :** poignée confort, poignée de tireur d'élite
- **Chargeur :** grand chargeur, chargeur à éjection rapide, grand chargeur à éjection rapide
- **Viseur :** viseur laser, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** compensateur, silencieux

PISTOLET LANCE-FUSÉES

Munitions : fusées éclairantes

Un pistolet lance-fusées est une arme à bascule à un coup, mais n'est pas vraiment conçu pour infliger des dégâts. Au lieu de cela, il tire des fusées éclairantes, utilisées par beaucoup de factions pour lancer un appel de détresse en les faisant monter le plus haut possible.

FUSIL D'ASSAUT

Munitions : cartouches 5,56 mm

Ce fusil à emprunt de gaz est très courant dans les Terres désolées. Il très apprécié pour son faible recul, sa précision raisonnable et les modules qu'on peut facilement y installer. La plupart des versions en circulation n'ont qu'un tir semi-automatique, mais l'arme peut aisément recevoir un module de tir automatique.

Un fusil d'assaut peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Culasse :** calibrée, renforcée, automatique, haute sensibilité, puissante, avancée
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures, canon ventilé
- **Crosse :** crosse complète, crosse de tireur d'élite, crosse à compensateur de recul
- **Chargeur :** grand chargeur, chargeur à éjection rapide, grand chargeur à éjection rapide
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** compensateur, silencieux

CARABINE DE COMBAT

Munitions : cartouches .45

Une arme d'avant-guerre présente un peu partout dans les Terres désolées et très utilisée par diverses factions agressives. Les carabines de combat ont un design robuste et adaptable et peuvent recevoir des modules pour remplir plusieurs rôles différents sur le champ de bataille.

Une carabine de combat peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Culasse :** calibrée, renforcée, automatique, haute sensibilité, puissante, avancée, culasse .38, culasse .308
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures, canon ventilé
- **Crosse :** crosse complète, crosse de tireur d'élite, crosse à compensateur de recul
- **Chargeur :** grand chargeur, chargeur à éjection rapide, grand chargeur à éjection rapide
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** baïonnette, compensateur, silencieux

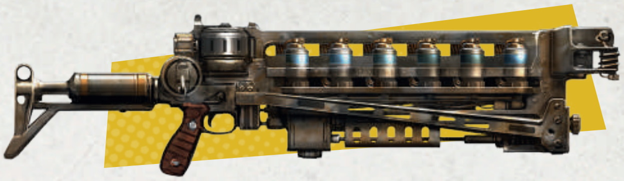
FUSIL DE GAUSS

Munitions : CE 2 mm

Le fusil de Gauss utilise l'induction magnétique pour propulser un projectile à une vitesse incroyable et très destructrice. Chaque tir peut être « chargé » pour infliger un maximum de dégâts en maintenant la pression sur la détente pendant un instant avant de la relâcher pour tirer.

Un fusil de Gauss peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Canon :** canon protégé
- **Crosse :** crosse à compensateur de recul



- **Condensateurs :** condensateurs intégraux, bobine de suppression de condensateur
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** silencieux

FUSIL DE CHASSE

Munitions : cartouches .308

Un fusil à verrou généralement manié par les super mutants et les pillards. Son design simple l'avait rendu populaire parmi les chasseurs et les survivalistes avant la Grande Guerre et il est très facilement personnalisable. Suggérer que la pétoire à canon court sans fioritures maniée par un super mutant pourrait être transformée en fusil de sniper de précision semble fantaisiste, mais cela décrit parfaitement le fusil de chasse.

Un fusil de chasse peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Culasse :** optimisée, calibrée, renforcée, puissante, culasse .38, culasse .50
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures, canon ventilé
- **Crosse :** crosse complète, crosse de tireur d'élite
- **Chargeur :** grand chargeur, chargeur à éjection rapide, grand chargeur à éjection rapide
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** baïonnette, silencieux

MITRAILLETTE

Munitions : cartouches .45

Ce type de mitraillette était déjà un design ancien avant la Guerre et, même si elle est extrêmement imprécise, sa cadence de tir rend la précision relativement inutile.

Une mitraillette peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Culasse :** perforante, renforcée, rapide, puissante
- **Canon :** canon court
- **Crosse :** crosse complète, crosse à compensateur de recul

- **Chargeur :** grand chargeur, chargeur à éjection rapide, grand chargeur à éjection rapide
- **Viseur :** viseur laser
- **Bouche :** compensateur, frein de bouche, silencieux

FUSIL DE COMBAT

Munitions : calibre 12

Les fusils de combat sont des fusils conçus pour mener des assauts, généralement pour une force militaire ; ils sont parfaits pour le combat rapproché dans des tunnels, des bâtiments ou les rues en ruines d'anciennes villes.

Un fusil de combat peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Culasse :** calibrée, renforcée, automatique, haute sensibilité, puissante, avancée
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures
- **Crosse :** crosse complète, crosse de tireur d'élite, crosse à compensateur de recul
- **Chargeur :** grand chargeur, chargeur à éjection rapide, grand chargeur à éjection rapide
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** baïonnette, compensateur, frein de bouche, silencieux

FUSIL À DOUBLE CANON

Munitions : calibre 12

Avant la Grande Guerre, les fusils à double canon étaient surtout utilisés pour la chasse et la défense personnelle, et cela n'a pas beaucoup changé. Ce sont des armes à bascule et les deux canons sont soit côte à côte, soit l'un au-dessus de l'autre. Simples à fabriquer et à entretenir, ces fusils sont courants dans le Commonwealth et dans le reste des Terres désolées.

Un fusil à double canon peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Culasse :** renforcée, haute sensibilité, puissante, avancée
- **Canon :** canon long, canon scié
- **Crosse :** crosse complète
- **Viseur :** viseur laser
- **Bouche :** frein de bouche

ARME À VERROU DE FORTUNE

Munitions : cartouches .308

Une arme artisanale, généralement maniée par ceux qui ne peuvent pas fabriquer, acheter ou trouver quoi que ce soit de mieux. Les armes de fortune sont rudimentaires, peu fiables, mais assez efficaces. Les armes à verrou de fortune ont tendance à être chambrées pour utiliser des cartouches du calibre d'un fusil, échangeant la cadence de tir contre la puissance et la simplicité.

Une arme à verrou de fortune peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants. Vous ne pouvez pas prendre à la fois un mod de poignée et un mod de crosse. Un mod de crosse change le nom de l'arme en « fusil à verrou de fortune ».

- **Culasse :** calibrée, renforcée, puissante, culasse .38, culasse .50
- **Canon :** canon raccourci, canon long, canon à ouvertures, canon à ailettes
- **Poignée :** poignée de tireur d'élite
- **Crosse :** crosse standard, crosse de tireur d'élite, crosse à compensateur de recul
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** baïonnette, compensateur, frein de bouche, silencieux

ARME DE FORTUNE

Munitions : cartouches .38

Une arme artisanale grossière, généralement maniée par ceux qui ne peuvent pas fabriquer, acheter ou trouver quoi que ce soit de mieux. Les armes de fortune sont rudimentaires, peu fiables, mais assez efficaces. La forme la plus courante de l'arme de fortune est un petit pistolet de poing simple semi-automatique, chambré pour utiliser les cartouches .38 aisées à trouver, mais des gens entreprenants (ou désespérés) appliquent parfois des modules à ces armes pour qu'elles tirent automatiquement ou deviennent des armes de précision.

Une arme de fortune peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants. Un mod de crosse change le nom de l'arme en « fusil de fortune ».

- **Culasse :** calibrée, renforcée, automatique, haute sensibilité, puissante, culasse .45
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures, canon à ailettes
- **Poignée :** poignée de tireur d'élite

- **Crosse :** crosse standard, crosse de tireur d'élite, crosse à compensateur de recul
- **Chargeur :** grand chargeur, chargeur à éjection rapide, grand chargeur à éjection rapide
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** baïonnette, compensateur, frein de bouche, silencieux

REVOLVER DE FORTUNE

Munitions : cartouches .45

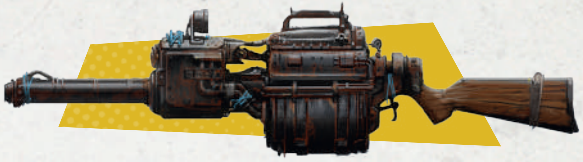
Comme les autres formes d'arme de fortune, le revolver de fortune est une arme artisanale, mais dans ce cas précis fabriquée sur le modèle d'un revolver. Il trouve un équilibre entre le pouvoir d'arrêt de l'arme à verrou de fortune et la cadence de tir de l'arme de fortune, sa nature d'arme improvisée le rend tout aussi adapté aux modules.

Un revolver de fortune peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants. Un mod de crosse change le nom de l'arme en « fusil ».

- **Culasse :** calibrée, renforcée, puissante, culasse .38, culasse .308
- **Canon :** canon long, canon à ouvertures, canon à ailettes
- **Poignée :** poignée de tireur d'élite
- **Crosse :** crosse standard, crosse de tireur d'élite, crosse à compensateur de recul
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** baïonnette, compensateur, frein de bouche, silencieux

FUSIL À CLOUS

Munitions : clous de rail



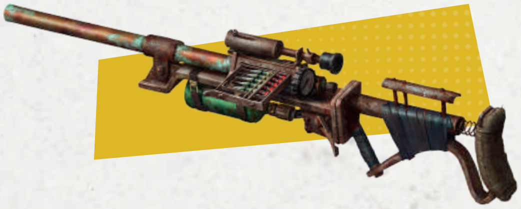
Une arme artisanale créée par des ingénieurs entreprenants dans les Terres désolées. Le fusil à clous utilise de la vapeur à haute pression pour propulser des clous de rail à une vitesse suffisante pour transpercer et empaler une grande variété de cibles.

Un fusil à clous peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Culasse :** culasse automatique à piston
- **Canon :** canon long
- **Crosse :** crosse à compensateur de recul
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** baïonnette

PISTOLET À SERINGUES

Munitions : seringues



Une arme artisanale utilisant la pression de l'air pour propulser des seringues adaptées à l'arme sur une cible. Elles infligent peu de dégâts par elles-mêmes, mais peuvent inoculer une grande variété d'effets débilitants.

Un pistolet à seringues peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Canon :** canon raccourci, canon long
- **Crosse :** crosse de tireur d'élite, crosse à compensateur de recul
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance

MODS DES ARMES LÉGÈRES

Les mods ci-dessous sont disponibles pour les armes légères. Tous les mods d'armes légères **s'installent avec la compétence Réparation**, mais vous ne pouvez installer un mod que si vous possédez les aptitudes indiquées (si tant est qu'une ou plusieurs aptitudes soient indiquées).

Mods des armes légères

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MODS DE CULASSE					
Renforcée	Renfort	+1 de dégâts	–	+20	–
Puissante	Puissance	+2 de dégâts	+0,5	+25	Fana d'armes 1
Avancée	Avancé	+3 de dégâts, +1 cadence de tir	+1	+35	Fana d'armes 2
Calibrée	Calibrage	Gagne Brutal	–	+25	–
Automatique	Auto	–1 de dégâts, +2 cadence de tir, gagne En rafale, gagne Imprécis	+0,5	+30	Fana d'armes 1
Haute sensibilité	Haute sensibilité	+1 cadence de tir	–	+20	Fana d'armes 2
Culasse .38	.38	Fait passer les dégâts à 4, fait passer les munitions à cartouche .38	+1,5	+20	Fana d'armes 4
Culasse .308	.308	Fait passer les dégâts à 7, fait passer les munitions à cartouche .308	+2	+40	Fana d'armes 4
Culasse .45	.45	Fait passer les dégâts à 4, +1 cadence de tir, fait passer les munitions à cartouche .45	+1	+19	Fana d'armes 2
Culasse .50	.50	Fait passer les dégâts à 8, gagne Brutal, fait passer les munitions à calibre .50	+2	+30	Fana d'armes 4
Culasse automatique à piston	Auto	+2 cadence de tir, réduit la portée d'un niveau	+1	+75	Fana d'armes 2
MODS DE CANON					
Canon compact	Canon compact	Gagne Imprécis	–0,5	–	–
Canon extra-lourd	Canon extra-lourd	Gagne Fiable	–	+10	Fana d'armes 3
Canon long	Longueur	Augmente la portée d'un niveau	+0,5	+20	Fana d'armes 1
Canon à ouvertures	Ouvertures	Augmente la portée d'un niveau, +1 cadence de tir	+0,5	+35	Fana d'armes 4
Canon ventilé	Aération	Augmente la portée d'un niveau, +1 cadence de tir, gagne Fiable	+0,5	+36	Fana d'armes 4
Canon scié	Canon scié	Perd Deux mains, gagne Combat rapproché	–1	+3	–
Canon protégé	Protection	+1 de dégâts	–	+37	Fana d'armes 3
Canon à ailettes	Ailettes	+1 de dégâts, augmente la portée d'un niveau	+1	+15	Fana d'armes 2
MODS DE CHARGEUR					
Grand chargeur	Grande capacité	+1 cadence de tir, Imprévisible	0,5	–3	Fana d'armes 2
Chargeur à éjection rapide	Vitesse	Gagne Fiable	–	+8	Fana d'armes 1
Grand chargeur à éjection rapide	Vitesse & grande capacité	+1 cadence de tir	0,5	+23	Fana d'armes 2

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MODS DE POIGNÉE					
Poignée confort	Poignée confort	Perd Imprécis	–	+6	–
Poignée de tireur d'élite	Tireur d'élite	Perd Imprécis, gagne Perforant 1	–	+10	Fana d'armes 1
MODS DE CROSSE					
Crosse complète	–	Gagne Deux mains, perd Imprécis	+0,5	+10	–
Crosse de tireur d'élite	Tireur d'élite	Gagne Deux mains, perd Imprécis, gagne Précis	+1	+20	Fana d'armes 2
Crosse à compensateur de recul	Compensation du recul	Gagne Deux mains, perd Imprécis, +1 cadence de tir	+1	+3	Fana d'armes 3
MODS DE VISEUR					
Viseur laser	Tactique	Vous pouvez relancer le dé de localisation	–	+14	–
Lunette courte	Lunette	Gagne Précis	+0,5	+11	–
Lunette longue	Lunette	Gagne Précis, augmente la portée d'un niveau	+0,5	+29	Scientifique 2
Lunette de vision nocturne courte	Vision nocturne	Gagne Précis, gagne Vision nocturne	+0,5	+38	Scientifique 2
Lunette de vision nocturne longue	Vision nocturne	Gagne Précis, gagne Vision nocturne, augmente la portée d'un niveau	+0,5	+50	Scientifique 3
Lunette de reconnaissance	Reconnaissance	Gagne Précis, gagne Reco	+0,5	+59	Scientifique 3
MODS DE BOUCHE					
Baïonnette	Baïonnette	Arme de corps à corps, inflige 4 de dégâts balistiques Perforant 1	+1	+10	–
Compensateur	Compensation	Perd Imprécis	+0,5	+15	Fana d'armes 1
Frein de bouche	Frein de bouche	Perd Imprécis, +1 cadence de tir	+0,5	+30	Fana d'armes 1
Silencieux	Silencieux	Gagne Silencieux	+1	+45	Fana d'armes 2

ARMES À ÉNERGIE

ARME À ÉNERGIE	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Laser de l'Institut	Armes à énergie	3	En rafale	Énergétiques	3	C	Combat rapproché, Imprécis	2	50	2
Mousquet laser	Armes à énergie	5	Perforant 1	Énergétiques	0	M	Deux mains	6,5	57	1
Arme laser	Armes à énergie	4	Perforant 1	Énergétiques	2	C	Combat rapproché	2	69	2
Arme plasma	Armes à énergie	6	–	Balistiques/ Énergétiques	1	C	Combat rapproché	2	123	3
Pistolet Gamma	Armes à énergie	3	Étourdissant, Perforant 1	De radiation	1	M	Imprécis, Zone d'impact	1,5	156	5

Complications des armes à énergie

Voici des suggestions de complications possibles qui pourraient se produire si vous obtenez un 20 en maniant une arme avec Armes à énergie. Les complications sont résolues après les résultats d'un test de compétence ; aucun des résultats suivants ne peut donc empêcher une attaque de réussir.

- **Gaspillage :** vous avez tiré davantage de coups que prévu. Perdez 1 munition supplémentaire pour cette arme.

- **Surchauffe :** les composants de l'arme chauffent à cause de l'énergie dégagée par les tirs et vous subissez 2 🎲 de dégâts énergétiques au bras qui tient l'arme. Vous ne pouvez pas tirer avec cette arme à votre tour suivant, car vous devez attendre qu'elle refroidisse.

- **Usure :** l'arme a connu des jours meilleurs et ne fonctionne plus aussi bien qu'avant. Réduisez de 1 la valeur de dégâts de l'arme ou enlevez un effet de dégâts qu'elle possède. Ces pénalités peuvent être supprimées si l'arme est réparée. Si vous avez déjà subi cette complication avec cette arme, le MJ peut décider que l'arme est totalement hors service.

LASER DE L'INSTITUT

Munitions : cellules à fusion

Développés par l'Institut après la Grande Guerre, les lasers de l'Institut ont un design et une fonction différents des armes laser d'avant-guerre utilisées par les autres factions, par exemple la Confrérie de l'Acier. Échangeant la puissance brute contre une succession rapide de rayons, ces lasers peuvent émettre une volée fulgurante de tirs de suppression.

Le profil par défaut représente un pistolet de l'Institut. Un laser de l'Institut peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants. Un mod de crosse change le nom de l'arme en « fusil de l'Institut ».

- **Condensateur :** stimulateur de photons, amplificateur d'ondes Bêta, condensateur amélioré, agitateur de photons
- **Canon :** canon long, canon automatique, canon amélioré
- **Crosse :** crosse standard
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** diviseur de rayon, concentrateur de faisceau, lentille à gyrocompensation

MOUSQUET LASER

Munitions : cellules à fusion

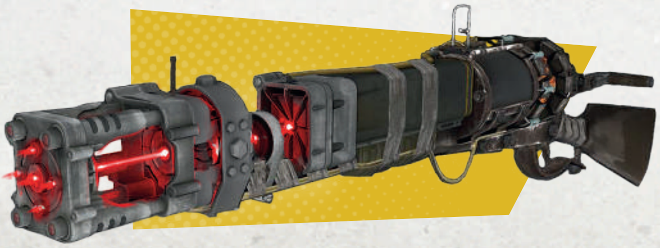
Le mousquet laser est une forme artisanale de fusil laser, combinant une technologie avancée avec des mécanismes étrangement primitifs, très utilisé par les groupes paramilitaires comme les Miliciens. Le mousquet laser doit être amorcé manuellement : le tireur charge le condensateur artisanal en tournant une manivelle à l'arrière de l'arme. Même si ces appareils semblent rudimentaires, ils peuvent devenir de puissantes armes de précision, surtout avec un condensateur ayant reçu des modules pour accueillir une plus grosse charge.

Spécial : tirer avec un mousquet laser consomme chaque fois 2 tirs de munitions. Chaque module de condensateur pour le mousquet laser augmente à la fois les dégâts et le nombre de tirs consommés. Vous pouvez réduire le nombre de tirs consommés en réduisant les dégâts de –1 🎲 par tir consommé en moins que la normale (4 🎲 de dégâts et 1 tir consommé minimum).

Un mousquet laser peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants :

- **Condensateur :** condensateur à trois charges, condensateur à quatre charges, condensateur à cinq charges, condensateur à six charges
- **Canon :** canon long, canon court à fixation, canon long à fixation
- **Crosse :** crosse complète
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** diviseur de rayon, concentrateur de faisceau, lentille à gyrocompensation

Les mods de condensateur pour le mousquet laser sont réservés au mousquet laser et **s'installent avec la compétence Sciences**. Nous les présentons ici et non plus tard dans le chapitre.



Mods de condensateur réservés au mousquet laser

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Condensateur à trois charges	Trois charges	+1 🎲, consomme 3 tirs par attaque	–	+4	–
Condensateur à quatre charges	Quatre charges	+2 🎲, consomme 4 tirs par attaque	+0,5	+8	Scientifique 1
Condensateur à cinq charges	Cinq charges	+3 🎲, consomme 5 tirs par attaque	+0,5	+12	Scientifique 2
Condensateur à six charges	Six charges	+4 🎲, consomme 6 tirs par attaque	+1	+16	Scientifique 3

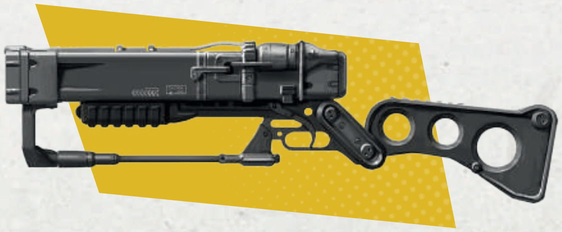
ARME LASER

Munitions : cellules à fusion

Les armes laser sont des armes à la technologie très avancée qui émettent un rayon concentré de lumière cohérente directionnelle suffisamment intense pour infliger de sérieux dégâts. Elles furent inventées relativement peu de temps avant la Grande Guerre et ne sont donc pas très répandues dans les Terres désolées, en dehors des groupes qui ont mis la main sur d'anciennes caches d'armes militaires. La plupart des modèles d'arme laser encore en état de marche (par exemple l'AER9, connu pour sa fiabilité et très usité par l'armée des États-Unis) utilisent un condensateur interne chargé par une cellule d'alimentation à microfusion.

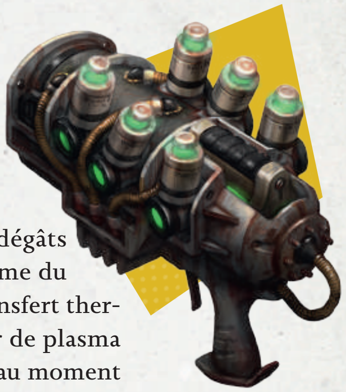
Le profil par défaut représente un pistolet laser. Une arme laser peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants. Un mod de crosse change le nom de l'arme en « fusil laser ».

- **Condensateur :** stimulateur de photons, amplificateur d'ondes Bêta, condensateur amélioré, agitateur de photons
- **Canon :** canon long, canon automatique, canon de précision, canon amélioré
- **Poignée :** poignée de tireur d'élite
- **Crosse :** crosse standard, crosse de tireur d'élite, crosse à compensateur de recul
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance
- **Bouche :** diviseur de rayon, concentrateur de faisceau, lentille à gyrocompensation



ARME PLASMA

Munitions : cartouches au plasma



Les armes plasma, ou lance-plasma, sont des armes de haute technologie tirant un gaz ionisé surchauffé, ou plasma. Alimentées par une cartouche au plasma, ces armes sont rares et puissantes, infligeant des dégâts par l'impact à vitesse extrême du tir de plasma puis par le transfert thermique, car la chaleur du tir de plasma est transférée dans la cible au moment de l'impact.

Spécial : les armes plasma infligent à la fois des dégâts balistiques et des dégâts énergétiques. Faites le jet de dégâts normalement, puis déduisez du total la résistance aux dégâts balistiques ou énergétiques de la cible (la plus faible des deux). Tout effet de dégâts Persistant (appliqué par les mods de l'arme) inflige des dégâts énergétiques.

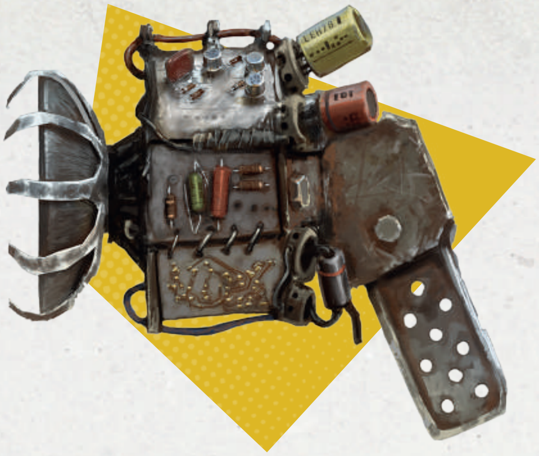
Le profil par défaut représente un pistolet plasma. Une arme plasma peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants. Un mod de crosse change le nom de l'arme en « fusil plasma ».

- **Condensateur :** stimulateur de photons, amplificateur d'ondes Bêta, condensateur amélioré, agitateur de photons
- **Canon :** diviseur, canon automatique, canon de précision, canon lance-flammes, canon amélioré
- **Crosse :** crosse standard, crosse de tireur d'élite, crosse à compensateur de recul
- **Viseur :** viseur laser, lunette courte, lunette longue, lunette de vision nocturne courte, lunette de vision nocturne longue, lunette de reconnaissance

PISTOLET GAMMA

Munitions : cartouches Gamma

Le pistolet Gamma est une arme d'apparence grossière qui émet des déflagrations de rayonnement ionisant à haute intensité dirigées sur un point précis, ce qui peut se révéler dévastateur pour toute créature qui n'est pas immunisée contre les radiations ou au moins très résistante à leurs effets, mais fait très peu de mal aux autres cibles.



Un pistolet Gamma peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés au pistolet Gamma et **s'installent avec la compétence Sciences** :

Mods réservés au pistolet Gamma

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MOD DE PARABOLE					
Parabole à renfoncement	Longueur	+1 ⚄, augmente la portée d'un niveau	+1	+72	Scientifique 4
MODS DE BOUCHE					
Antenne de transmission électrique	Électricité	Fait passer les dégâts à 7 ⚄, fait passer le type de dégâts à énergétiques, gagne Radioactif	–	+30	Scientifique 3
Répéteur de signal	Auto	+2 cadence de tir, gagne En rafale, perd Zone d'impact	–	+60	Scientifique 4

MODS DES ARMES À ÉNERGIE

Les mods ci-dessous sont disponibles pour les armes à énergie. Tous les mods d'armes à énergie **s'installent avec la compétence Sciences**, mais vous ne pouvez installer un mod que si vous possédez les aptitudes indiquées (si tant est qu'une ou plusieurs aptitudes soient indiquées).

Mods des armes à énergie

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MODS DE CONDENSATEUR					
Amplificateur d'ondes Bêta	Incendiaire	Gagne Persistant	–	+30	–
Condensateur amélioré	Boost	+1 ⚄, −1 cadence de tir	–	+35	–
Stimulateur de photons	Stimulation	Gagne Brutal	–	+30	Scientifique 1
Agitateur de photons	Agitation	+1 ⚄, gagne Brutal	+0,5	+35	Scientifique 2
MODS DE CANON					
Canon court à fixation	–	Permet à l'arme d'accepter un mod de bouche	–	+6	–
Canon long	Longueur	Perd Combat rapproché, augmente la portée d'un niveau	+1	+20	–

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Diviseur	Scattergun	−1 🎲, gagne De zone, gagne Imprécis	+0,5	+31	–
Canon automatique	Auto	−1 🎲, perd Combat rapproché, augmente la portée d'un niveau, +1 cadence de tir	+0,5	+24	Scientifique 1
Canon long à fixation	–	Perd Combat rapproché, augmente la portée d'un niveau, permet à l'arme d'accepter un mod de bouche	+1	+25	Scientifique 1
Canon amélioré	Amélioration	+1 🎲	+0,5	+26	Scientifique 1
Canon de précision	Sniper	+2 🎲, perd Combat rapproché, augmente la portée d'un niveau, −1 cadence de tir	+1	+30	Scientifique 1
Canon lance-flammes	Lanceur	−2 🎲, +2 cadence de tir, gagne De zone, gagne En rafale, réduit la portée d'un niveau, gagne Imprécis	+0,5	+35	Scientifique 2
MODS DE POIGNÉE					
Poignée de tireur d'élite	Tireur d'élite	Perd Imprécis, Gagne Perforant 1	–	+10	Fana d'armes 1
MODS DE CROSSE					
Crosse standard	–	Gagne Deux mains, perd Imprécis, perd Combat rapproché	+0,5	+10	–
Crosse complète	–	Gagne Perforant 1, perd Combat rapproché	+0,5	+15	–
Crosse de tireur d'élite	Tireur d'élite	Gagne Deux mains, perd Imprécis, gagne Précis, perd Combat rapproché	+1	+20	Fana d'armes 2
Crosse à compensateur de recul	Compensation du recul	Gagne Deux mains, perd Imprécis, +1 cadence de tir, perd Combat rapproché	+1	+3	Fana d'armes 3
MODS DE VISEUR					
Viseur laser	Tactique	Vous pouvez relancer le dé de localisation	–	+14	–
Lunette courte	Lunette	Gagne Précis	+0,5	+11	–
Lunette longue	Lunette	Gagne Précis, augmente la portée d'un niveau	+0,5	+29	Scientifique 2
Lunette de vision nocturne courte	Vision nocturne	Gagne Précis, gagne Vision nocturne	+0,5	+38	Scientifique 2
Lunette de vision nocturne longue	Vision nocturne	Gagne Précis, gagne Vision nocturne, augmente la portée d'un niveau	+0,5	+50	Scientifique 3
Lunette de reconnaissance	Reconnaissance	Gagne Précis, gagne Reco	+0,5	+59	Scientifique 3
MODS DE BOUCHE					
Diviseur de rayon	Dispersion	−1 🎲, gagne De zone, −1 cadence de tir, gagne Imprécis, réduit la portée d'un niveau	+0,5	+15	Scientifique 1
Concentrateur de faisceau	Concentration	Augmente la portée d'un niveau	+0,5	+20	Scientifique 1
Lentille à gyrocompensation	Visée	+1 cadence de tir, perd Imprécis	+0,5	+25	Scientifique 1

ARMES LOURDES

ARME LOURDE	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	CADENCE DE TIR	PORTÉE	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Fat Man	Armes lourdes	21	Brutal, Destructeur, Radioactif	Balistiques	0	M	Deux mains, Imprécis, Zone d'impact	15,5	512	4
Incinérateur lourd	Armes lourdes	5	De zone, En rafale, Persistant	Énergétiques	3	M	Deux mains, Invalidant	10	350	4
Junk Jet	Armes lourdes	6	–	Balistiques	1	M	Deux mains	15	285	3
Lance-flammes	Armes lourdes	3	De zone, En rafale, Persistant	Énergétiques	4	C	Deux mains, Imprécis, Invalidant	8,5	137	3
Lance-missiles	Armes lourdes	11	–	Balistiques	0	L	Deux mains, Zone d'impact	10,5	314	4
Laser Gatling	Armes lourdes	3	En rafale, Perforant 1	Énergétiques	6	M	Deux mains, Gatling, Imprécis	9,5	804	3
Minigun	Armes lourdes	3	De zone, En rafale	Balistiques	5	M	Deux mains, Gatling, Imprécis	13,5	382	2

Complications des armes lourdes

Voici des suggestions de complications possibles qui pourraient se produire si vous obtenez un 20 en maniant une arme avec Armes lourdes. Les complications sont résolues après les résultats d'un test de compétence ; aucun des résultats suivants ne peut donc empêcher une attaque de réussir.

- **Gaspillage :** vous avez tiré davantage de coups que prévu. Perdez 1 munition supplémentaire pour cette arme.
- **Clic… :** vous appuyez de nouveau sur la gâchette, mais rien ne se passe. L'arme s'est enrayée, la balle n'est pas partie correctement ou peut-être que vous êtes simplement arrivé à la fin du magasin. Quoi qu'il en soit, vous devez utiliser l'action mineure interagir avec l'arme avant de pouvoir de nouveau tirer avec celle-ci.
- **Usure :** l'arme a connu des jours meilleurs et ne fonctionne plus aussi bien qu'avant. Réduisez de 1 la valeur de dégâts de l'arme ou enlevez un effet de dégâts qu'elle possède. Ces pénalités peuvent être supprimées si l'arme est réparée. Si vous avez déjà subi cette complication avec cette arme, le MJ peut décider que l'arme est totalement hors service.
- **Gros recul :** vous avez du mal à gérer le poids et le recul considérable de l'arme. Vous ne pouvez pas effectuer les actions se déplacer et sprinter lors de votre tour suivant, car vous luttez pour ne pas perdre l'équilibre.

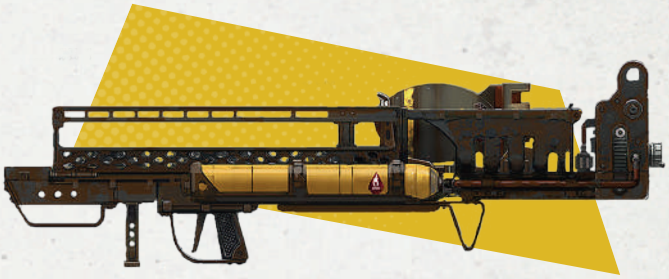
Mods des armes lourdes

Contrairement aux catégories des armes légères et des armes à énergie, les armes de la présente section qui peuvent accepter des modules n'acceptent qu'un petit nombre de mods réservés à l'arme en question. Chaque mod indiqué précise également quelle compétence est utilisée pour l'installer ainsi que les aptitudes nécessaires le cas échéant.

FAT MAN

Munitions : mini-bombes nucléaires

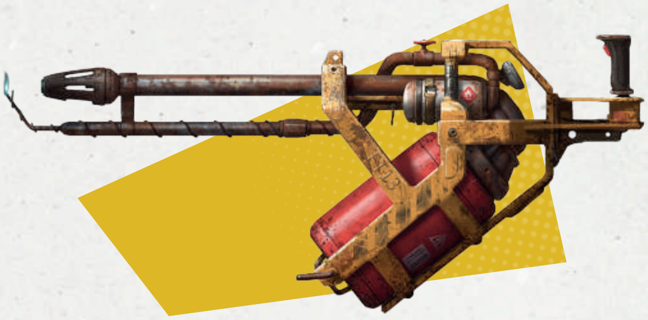
La catapulte nucléaire M42 est une arme d'épaule de support d'infanterie qui tire des ogives nucléaires tactiques compactes (des mini-bombes nucléaires faisant chacune à peu près la taille d'un ballon de football américain) sur une distance modérée pour infliger une destruction massive à l'emplacement ciblé.



INCINÉRATEUR LOURD

Munitions : carburant de lance-flammes

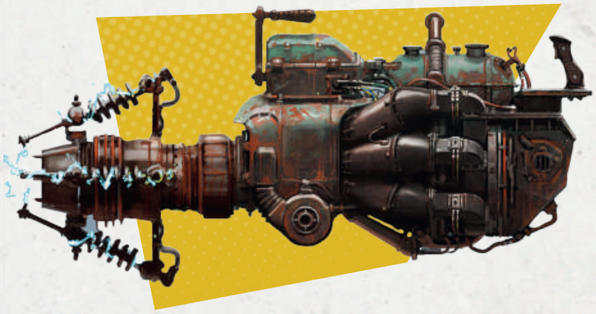
Comme un lance-flammes, un incinérateur lourd projette un mélange de carburants enflammé pour brûler une cible. Cependant, la différence est que l'incinérateur lourd semble lancer une succession de boules de feu sur la cible, avec une trajectoire en arc comme un lance-grenades. Ces boules de feu explosent à l'impact, répandant des flammes quand le carburant éclabousse les alentours de la cible.



JUNK JET

Munitions : n'importe lesquelles

Le Junk Jet est une arme lourde artisanale qui peut littéralement tirer n'importe quoi. Tout objet chargé dans le réservoir de l'arme est propulsé avec une force dévastatrice par le canon du Junk Jet. Naturellement, cela le rend très utile dans les situations où vous disposez de beaucoup de babioles inutiles, mais de peu de véritables munitions.



Spécial : quand vous tirez avec le Junk Jet, choisissez un objet que vous transportez actuellement sur vous ; cet objet est tiré par l'arme. Choisissez un objet supplémentaire pour chaque tir de munitions supplémentaire dépensé par l'attaque. Les objets doivent être assez petits pour être tenus dans une main et chargés dans le réservoir. À la fin de la scène, vous pouvez lancer 1 par objet tiré avec le Junk Jet ; si vous obtenez un Effet, l'objet a survécu à l'attaque et peut être récupéré.

Un Junk Jet peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés au Junk Jet et **s'installent avec la compétence Réparation :**

Mods réservés au Junk Jet

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MOD DE CANON					
Canon long	Longueur	Augmente la portée d'un niveau	+1	+20	Fana d'armes 1
MOD DE CROSSE					
Crosse à compensateur de recul	Compensation du recul	+1 cadence de tir	+1	+40	–
MOD DE VISEUR					
Viseur d'Artilleur	Tactique	Vous pouvez relancer le dé de localisation	+0,5	+5	–
MODS DE BOUCHE					
Module d'électrification	Électricité	Gagne Brutal, fait passer le type de dégâts à énergétiques	+0,5	+70	Fana d'armes 2, Scientifique 1
Module de combustion	Combustion	Gagne Persistant (énergétiques)	+0,5	+130	Fana d'armes 3, Scientifique 1

LANCE-FLAMMES

Munitions : carburant de lance-flammes

Un lance-flammes est une arme qui projette un mélange de carburant enflammé sur une zone, créant en pratique un jet de flammes qui peuvent brûler ou enflammer des cibles à distance. Idéal pour nettoyer les branches mortes, la vermine agaçante et les bunkers fortifiés !

Un lance-flammes peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés aux lance-flammes et **s'installent avec la compétence Réparation** :

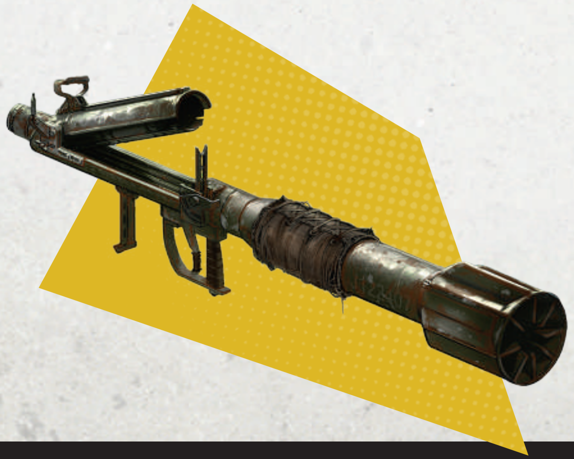
Mods réservés au lance-flammes

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MOD DE CARBURANT					
Réservoir à napalm	Lance-napalm (nouveau nom)	+1 🎲	+3,5	+59	Fana d'armes 1
MOD DE CANON					
Canon long	Rallonge	Perd Imprécis	+1	+28	Fana d'armes 1
MODS DE RÉSERVOIR À PROPERGOL					
Grand réservoir	Grande capacité	+1 cadence de tir	+1,5	+28	Fana d'armes 1
Réservoir géant	Capacité max	+2 cadence de tir	+3	+34	Fana d'armes 2
MODS DE BUSE					
Buse de compression	Compression	+1 🎲	–	+22	Fana d'armes 1
Buse de vaporisation	Vaporisation	+1 🎲, Brutal	–	+47	Fana d'armes 2

LANCE-MISSILES

Munitions : missiles

Le lance-missiles modulaire est une arme à missiles sophistiquée hautement adaptable et polyvalente ajoutée à l'arsenal américain. Il est plus petit et plus maniable que l'ancien modèle. Il est composé d'un tube de lancement en deux parties, d'un mécanisme de tir, d'un support de montage, d'un viseur prévu pour les champs de bataille et d'un support pour un système de guidage.



C'est une arme qui se charge par la culasse, en soulevant la partie avant du tube de lancement et en glissant le missile 72 mm à ailettes stabilisatrices à l'intérieur. La partie arrière du tube est conçue pour disperser sans danger les gaz de lancement, ce qui permet d'utiliser l'arme dans un espace clos. Il existe d'autres formes et modèles de lance-missiles dans les Terres désolées, mais cette forme est suffisamment répandue pour que la plupart des gens la considèrent comme le modèle standard.

Un lance-missiles peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés au lance-missiles et **s'installent avec la compétence Réparation** :

Mods réservés au lance-missiles

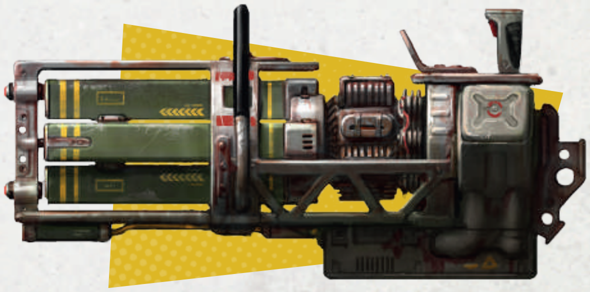
MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MODS DE CANON					
Triple canon	Triple canon	+1 cadence de tir	+8	+143	Fana d'armes 2
Quadruple canon	Quadruple canon	+2 cadence de tir	+10	+218	Fana d'armes 3
MODS DE VISEUR					
Lunette	Lunette	Gagne Précis	+3	+143	Fana d'armes 2
Lunette de vision nocturne	Vision nocturne	Gagne Précis, gagne Vision nocturne	+3	+248	Fana d'armes 4, Scientifique 1
Ordinateur de visée	Visée	Quand vous visez une cible, elle ne bénéficie pas de son abri et le bonus de visée s'applique à l'attaque suivante lors de tout tour ultérieur pendant la scène.	+3,5	+293	Fana d'armes 2, Scientifique 2
MODS DE BOUCHE					
Baïonnette	Broyeur	Arme de corps à corps, inflige 4 de dégâts balistiques Perforant 1	+0,5	+30	–
Stabilisateur	Frein de bouche	Gagne Perforant 1	+1	+60	Fana d'armes 2

LASER GATLING

Munitions : cellules à fusion ou réacteur à fusion

Le laser Gatling est une arme laser à la cadence de tir élevée qui utilise plusieurs barillets tournants tirant coup sur coup pour générer une fusillade dévastatrice d'impulsions laser. Une seule impulsion prise isolément a peu de pouvoir d'arrêt, mais leur quantité énorme peut submerger presque n'importe quelle cible. Les lasers Gatling peuvent fonctionner avec n'importe quelle source d'énergie suffisante et même s'il est possible d'utiliser des cellules à fusion pour les alimenter, à cause de leur cadence de tir, les cellules sont souvent consommées très rapidement. La plupart des utilisateurs comptent plutôt sur une source d'énergie plus puissante, par exemple un réacteur à fusion.

Un laser Gatling peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels s'installent avec la compétence Sciences. Ces mods ressemblent à certains mods ordinaires d'armes à énergie, mais ils sont un peu plus massifs et leurs effets sont légèrement différents à cause de la taille du laser Gatling.



Mods réservés au laser Gatling

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MODS DE CONDENSATEUR					
Stimulateur de photons	Stimulation	Gagne Brutal	+0,5	+19	Scientifique 3
Amplificateur d'ondes Bêta	Incendiaire	Gagne Persistant	+0,5	+57	–
Condensateur amélioré	Boost	+1 🟦	+0,5	+94	–
Agitateur de photons	Agitation	+1 🟦, gagne Brutal	+1,5	+132	Scientifique 3
MODS DE CANON					
Canons à chargement	Charge	+4 🟦, –3 cadence de tir, augmente la portée d'un niveau	+5	+357	Scientifique 4
Mod de viseur					
Viseur laser	Tactique	Perd Imprécis	+0,5	+169	Scientifique 4
MOD DE BUSE					
Concentrateur de faisceau	Concentration	Gagne Perforant 1, augmente la portée d'un niveau	–	+22	–

MINIGUN

Munitions : cartouches 5 mm

Le minigun est une arme motorisée à tir rapide sur le modèle de la Gatling fréquemment employée par l'armée ou par d'autres factions moins puissantes qui ont réussi à acquérir ce type d'arme. Les miniguns sont utilisés comme arme montée latérale sur les vertiptères ou comme armes de poing lourdes d'assaut et de soutien.

Grâce à sa cadence de tir élevée, l'arme peut produire des résultats dévastateurs, mais consomme pour cela des munitions à un rythme effarant ; il est donc difficile de ne pas tomber à court de cartouches.

Un minigun peut accepter un mod de chaque type parmi les suivants, lesquels sont réservés au minigun et **s'installent avec la compétence Réparation** :

Mods réservés au minigun

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
MODS DE CANON					
Canon grande vitesse	Grande vitesse	+1 🟦, +1 cadence de tir, réduit la portée d'un niveau	+2,5	+45	Fana d'armes 3
Triple canon	Grande puissance	+2 🟦, –2 cadence de tir	+1,5	+75	Fana d'armes 4
MOD DE VISEUR					
Viseur d'Artilleur	Tactique	Perd Imprécis	+0,5	+68	–
MOD DE BOUCHE					
Broyeur	Broyeur	Arme de corps à corps, inflige un nombre de 🟦 de dégâts balistiques égal à la cadence de tir	+2,5	+5	Fana d'armes 2

ARMES DE CORPS À CORPS

ARME DE CORPS À CORPS	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Attaque à mains nues	Mains nues	2	–	Balistiques	–	–	–	–
Pierre	Mains nues	2	Brutal	Balistiques	Lancer (C)	0,5	–	–
Coup de crosse (1 main)	Armes de corps à corps	2	Étourdissant	Balistiques	Même chose que l'arme			
Coup de crosse	Armes de corps à corps	3	Étourdissant	Balistiques	Même chose que l'arme à distance à Deux mains			
Épée	Armes de corps à corps	4	Perforant 1	Balistiques	Parade	1,5	50	2
Couteau de combat	Armes de corps à corps	3	Perforant 1	Balistiques	–	0,5	25	1
Machette	Armes de corps à corps	3	Perforant 1	Balistiques	–	1	25	1
Éventreur	Armes de corps à corps	4	Brutal	Balistiques	–	3	50	2
Flambeur	Armes de corps à corps	5	Perforant 1	Énergétiques	Parade	1,5	200	3
Cran d'arrêt	Armes de corps à corps	2	Perforant 1	Balistiques	Dissimulé	0,5	20	0
Batte de baseball	Armes de corps à corps	4	–	Balistiques	Deux mains	1,5	25	1
Batte de baseball en aluminium	Armes de corps à corps	5	–	Balistiques	Deux mains	1	32	2
Planche	Armes de corps à corps	4	–	Balistiques	Deux mains	1,5	20	0
Tuyau de plomb	Armes de corps à corps	3	–	Balistiques	–	1,5	15	0
Clé serre-tube	Armes de corps à corps	3	–	Balistiques	–	1	30	1
Queue de billard	Armes de corps à corps	3	–	Balistiques	Deux mains	0,5	10	0
Rouleau à pâtisserie	Armes de corps à corps	3	–	Balistiques	–	0,5	10	0
Matraque	Armes de corps à corps	3	–	Balistiques	–	0,5	10	0
Masse	Armes de corps à corps	5	–	Balistiques	–	6	40	2
Super masse	Armes de corps à corps	6	Destructeur	Balistiques	Deux mains	10	180	3
Démonte-pneu	Armes de corps à corps	3	–	Balistiques	–	1	25	1
Canne	Armes de corps à corps	3	–	Balistiques	–	1	10	0
Gant de boxe	Mains nues	3	Étourdissant	Balistiques	–	0,5	10	1
Gantelet d'écorcheur	Mains nues	5	Perforant 1	Balistiques	–	5	75	3
Poing américain	Mains nues	3	–	Balistiques	Dissimulé	<0,5	10	1
Poing assisté	Mains nues	4	Étourdissant	Balistiques	–	2	100	2

Mods des armes de corps à corps

Contrairement aux armes à distance, les armes de corps à corps ne peuvent accepter qu'un seul et unique mod et les sections des armes de corps à corps pouvant être modifiées énumèrent les modules spécifiques qu'elles peuvent recevoir, lesquels sont réservés à chaque arme concernée. Chaque mod indique quelle compétence est utilisée pour installer le mod et les aptitudes nécessaires le cas échéant.

ÉPÉE

Les épées sont nées presque en même temps que les guerres et elles étaient encore des symboles de statut et de prestige répandus parmi les soldats du monde entier, surtout les officiers, juste avant la Grande Guerre. Beaucoup des épées présentes dans les Terres désolées sont celles que maniaient les officiers chinois pendant la Grande Guerre, souvent prises comme trophées sur les champs de bataille par les troupes américaines. D'autres sont des pièces de musée ou des répliques de collections privées (dans cette catégorie, un grand nombre d'épées ressemblent aux sabres de cavalerie employés pendant la Révolution américaine).

Les épées peuvent accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

Complications des armes de corps à corps

Voici des suggestions de complications possibles qui pourraient se produire si vous obtenez un 20 en maniant une arme avec Armes de corps à corps. Les complications sont résolues après les résultats d'un test de compétence ; aucun des résultats suivants ne peut donc empêcher une attaque de réussir.

- **Faille dans la garde :** à cause de votre attaque, vous êtes incapable de vous défendre efficacement ; réduisez de 1 votre défense jusqu'au début de votre prochain tour.

- **Coincé :** votre arme s'est logée dans quelque chose, que ce soit le terrain autour de vous, l'ennemi, etc. Vous devez soit lâcher l'arme (ce qui vous empêche évidemment de l'utiliser), soit la récupérer en utilisant l'action mineure interagir.

- **Usure :** l'arme a connu des jours meilleurs et ne fonctionne plus aussi bien qu'avant. Réduisez de 1 la valeur de dégâts de l'arme ou enlevez un effet de dégâts qu'elle possède. Ces pénalités peuvent être supprimées si l'arme est réparée. Si vous avez déjà subi cette complication avec cette arme, le MJ peut décider que l'arme est totalement hors service.

Mods réservés à l'épée

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Lame dentelée	Dents	Gagne Persistant	–	+25	Forgeron 2
Lame électrifiée	Électricité	+1 🎲, fait passer le type de dégâts à énergétiques	–	+50	Forgeron 2, Scientifique 1
Lame dentelée électrifiée	Dents électrifiées	+1 🎲, fait passer le type de dégâts à énergétiques, gagne Persistant (balistiques)	–	+75	Forgeron 3, Scientifique 1
Module d'étourdissement	Étourdissement	+2 🎲, fait passer le type de dégâts à énergétiques, gagne Étourdissant	–	+100	Forgeron 3, Scientifique 1

COUTEAU DE COMBAT

Les soldats, et ceux qui cherchent à les imiter, portent souvent des couteaux sur eux, à la fois pour se battre et comme outil. Les couteaux de combat présents dans les Terres désolées sont normalement le modèle distribué aux soldats de l'armée des États-Unis pendant la Grande Guerre, une lame à un seul tranchant avec une pointe coupante. L'arme est légère, solide et faite pour être utilisée quotidiennement.

Les couteaux de combat peuvent accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

Mods réservés au couteau de combat

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Lame dentelée	Dents	+1 🎲, gagne Persistant	–	+12	Forgeron 1
Lame furtive	Lame furtive	+1 🎲, gagne Persistant, +2 🎲 sur les attaques furtives	–	+18	Forgeron 2

MACHETTE

La machette est un long couteau acéré conçu pour débroussailler une végétation dense ou résistante. Elle est un outil utile pour les mêmes raisons qu'elle est une arme efficace. Certaines machettes présentes dans les Terres désolées étaient des lames conçues à cet effet, mais d'autres sont des outils artisanaux, généralement fabriqués avec une lame de métal aiguisée, par exemple récupérée sur une tondeuse à gazon, fixée à une poignée simple par des écrous, de la corde, du scotch ou autre chose encore.

Les machettes peuvent accepter le mod suivant, lequel **s'installe avec la compétence Réparation** :

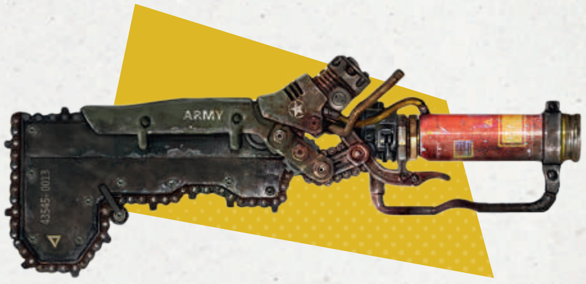
Mod réservé à la machette

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Lame dentelée	Dents	+2 🎲, gagne Persistant	–	+12	Forgeron 2

ÉVENTREUR

L'Éventreur est une petite tronçonneuse portative transformée en arme militaire qui fut beaucoup utilisée lors des conflits armés avant la Grande Guerre. Une version commerciale moins destructrice fut mise sur le marché à destination du grand public. Il peut scier la chair comme le métal sans encombre.

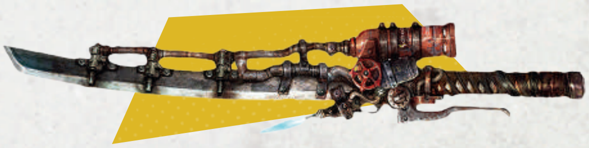
Les Éventreurs peuvent accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :



Mods réservés à l'Éventreur

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Lame courbe	Lame courbe	+1 🎲, en cas d'attaque réussie, dépensez 2 PA pour désarmer l'adversaire en lui faisant lâcher une arme qu'il tient	+0,5	+15	–
Lame rallongée	Rallonge	+1 🎲, gagne Persistant	+1,5	+25	Forgeron 3

FLAMBEUR



Le Flambeur est une « épée enflammée » artisanale, elle existe sous diverses formes dans les Terres désolées. Certaines versions sont construites à partir de véritables épées, tandis que d'autres sont des assemblages de composants hétéroclites. Mais tous les Flambeurs ont quelques éléments en commun : un réservoir ou un bidon de carburant sous une forme ou sous une autre (soit fixé à l'arme elle-même, soit porté par celui qui la manie et reliée au Flambeur par un tuyau en plastique), une flamme pilote et un mécanisme de déclenchement généralement récupéré sur une moto. Quand le Flambeur est employé, le carburant est projeté le long de la lame et enflammé par la flamme pilote, entourant l'épée de flammes.

Les Flambeurs peuvent accepter le mod suivant, lequel **s'installe avec la compétence Réparation** :

Mod réservé au Flambeur

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Jets de flammes supplémentaires	Flammes	+1 🎲, gagne Persistant	+0,5	+100	Forgeron 3

CRAN D'ARRÊT

Le cran d'arrêt est une arme de corps à corps très répandue. Grâce à sa petite taille, il est facile à transporter sous le manteau dans des zones où les armes sont interdites et facile à manier. Cependant, il n'inflige pas autant de dégâts que les couteaux plus massifs ou les lames.

Les crans d'arrêt peuvent accepter le mod suivant, lequel **s'installe avec la compétence Réparation** :

Mod réservé au cran d'arrêt

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Lame dentelée	Dents	+1 🎲, gagne Persistant	–	+10	Forgeron 1

BATTE DE BASEBALL

Autrefois, les battes de baseball étaient utilisées pour jouer au baseball, le sport considéré comme le loisir numéro un aux États-Unis pendant l'ère d'avant-guerre. Deux cents ans plus tard, elles ont été reconverties en armes de corps à corps rudimentaires, mais efficaces. Même si la plupart sont fabriquées dans un unique morceau de bois (généralement du frêne bien que d'autres bois durs puissent être utilisés), quelques-unes sont plutôt faites en aluminium, ce qui donne une batte plus légère et plus dure.

Une batte de baseball peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation**. Vous ne pouvez appliquer un mod à une batte de baseball en aluminium que si vous possédez l'aptitude Forgeron 1.

Mods réservés à la batte de baseball

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Barbelé	Barbelés	Gagne Perforant 1	–	+5	–
À pointes	Pointes	+1 🎲, gagne Perforant 1	+0,5	+7	–
Affûté	Tranchant	+1 🎲, gagne Persistant	+0,5	+7	–
À chaînes	Chaînes	+2 🎲	+0,5	+10	Forgeron 1
À lames	Lames	+2 🎲, gagne Persistant	+1	+12	Forgeron 2

PLANCHE

Une simple longue planche de bois avec une poignée enveloppée de scotch adhésif. Les planches sont des armes de corps à corps lourdes, généralement appréciées par les super mutants qui ont assez de force pour les manier efficacement.

Une planche peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

Mods réservés à la planche

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
À pointes	Pointes	+1 🎲, gagne Perforant 1	+0,5	+6	–
Perforant	Perforation	+2 🎲	+0,5	+9	Forgeron 1
À lames	Lames	+2 🎲, gagne Persistant	+1	+10	Forgeron 1

TUYAU DE PLOMB

Un tronçon de lourd tuyau de métal (généralement du plomb), avec une poignée enveloppée dans du scotch adhésif à une extrémité et quelques écrous et boulons fixés à l'autre. Rudimentaire, simple et très douloureux pour l'adversaire.

Un tuyau de plomb peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

Mods réservés au tuyau de plomb

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
À pointes	Pointes	+1 🎲, gagne Perforant 1	+0,5	+4	–
Lourd	Poids	+2 🎲	+1	+11	Forgeron 2

CLÉ SERRE-TUBE

Une lourde clé en métal ajustable, assez longue pour être utilisée comme arme de corps à corps artisanale. Les mâchoires ajustables sont souvent utilisées pour fixer des ajouts, ce qui permet d'appliquer très facilement des modules à la clé.

Une clé serre-tube peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation**. Réduisez de 1 la difficulté de tout test pour installer un mod sur une clé serre-tube.

Mods réservés à la clé serre-tube

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
À crochets	Crochet	+1 🎲, en cas d'attaque réussie, dépensez 2 PA en lui faisant lâcher une arme qu'il tient	–	+9	–
Lourd	Alourdissement	+2 🎲	+3,5	+12	Forgeron 1
Perforant	Perforation	+2 🎲, gagne Perforant 1	+0,5	+13	Forgeron 1
Extralourd	Poids	+3 🎲	+1	+22	Forgeron 2

QUEUE DE BILLARD

Un long morceau de bois mince utilisé dans des jeux comme le billard. Peut servir d'arme de corps à corps si vous n'avez rien de plus costaud sous la main.

Une queue de billard peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

Mods réservés à la queue de billard

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Barbelé	Barbelés	+1 🎲, gagne Perforant 1	–	+2	–
Affûté	Tranchant	+1 🎲, gagne Persistant	–	+3	–

ROULEAU À PÂTISSERIE

Un solide cylindre de bois présent dans toutes les cuisines du monde. Suffisamment lourd pour dissuader toutes sortes d'attaquants si vous n'avez rien de plus dangereux.

Un rouleau à pâtisserie peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

Mods réservés au rouleau à pâtisserie

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
À pointes	Pointes	+1 🎲, gagne Perforant 1	–	+3	–
Affûté	Tranchant	+1 🎲, gagne Persistant	–	+3	–

MATRAQUE

Une matraque télescopique correspondant au modèle utilisé par la police et les entreprises de sécurité privées avant la Grande Guerre. Les agents de sécurité de Vault-Tec au sein de chaque Abri disposaient d'un stock de ces armes, aussi sont-elles encore fréquemment utilisées comme armes de corps à corps légères de secours.

Une matraque peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

Mods réservés à la matraque

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Électrifié	Décharge	+2 🎲, fait passer le type de dégâts à énergétiques	–	+15	Forgeron 2, Scientifique 1
Module d'étourdissement	KO	+3 🎲, fait passer le type de dégâts à énergétiques	–	+30	Forgeron 2, Scientifique 1

MASSE

Les masses sont des armes primitives qui servaient d'outils avant la Grande Guerre pour excaver ou pour démolir des choses. Même si la masse n'est généralement pas considérée comme une arme puissante, quelqu'un de fort (ou un super mutant) peut la manier comme une massue pour profiter pleinement du poids de l'objet.

Une masse peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

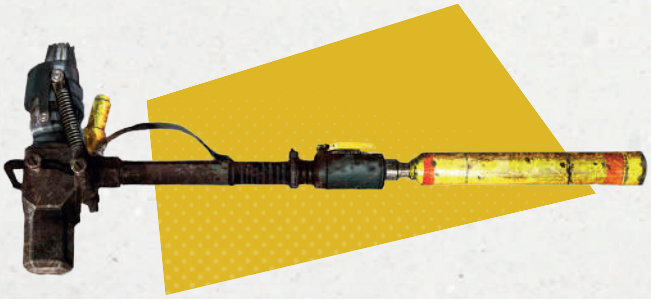
Mods réservés à la masse

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Perforant	Perforation	+1 🎲, gagne Perforant 1	+2,5	+18	Forgeron 2
Lourd	Poids	+2 🎲	+4,5	+30	Forgeron 2

SUPER MASSE

La super masse est une variante motorisée de la masse ordinaire. Les vieux modèles d'avant-guerre étaient équipés d'accumulateurs cinétiques pour augmenter la force de l'impact, tandis que les super masses d'après-guerres sont dotées d'un petit moteur-fusée dans la tête de la masse pour accélérer l'oscillation et porter un coup plus puissant.

Une super masse peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :



Mods réservés à la super masse

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Bobine thermique	Chaleur	+1 🎲, fait passer le type de dégâts à énergétiques	–	+180	Forgeron 2
Module d'étourdissement	Étourdissement	+2 🎲, gagne Étourdissant, fait passer le type de dégâts à énergétiques	–	+360	Forgeron 3, Scientifique 1

DÉMONTE-PNEU

Un outil simple en forme de L souvent présent dans les voitures et les garages ; les démonte-pneus sont des armes bien pratiques quand ils ne servent pas à changer les pneus d'une voiture.

Un démonte-pneu peut accepter le mod suivant, lequel **s'installe avec la compétence Réparation** :

Mod réservé au démonte-pneu

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
À lames	Lames	+1 🎲, gagne Persistant	+0,5	+12	Forgeron 2

CANNE

Un simple bâton utilisé comme appui par ceux qui ont du mal à marcher. Une canne est suffisamment solide pour servir d'arme improvisée si vous n'avez pas d'autre choix.

Une canne peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

Mods réservés à la canne

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Barbelé	Barbelés	+1 🎲, gagne Perforant 1	–	+3	–
À pointes	Pointes	+1 🎲, gagne Perforant 1	–	+3	–

GANT DE BOXE

Une grosse moufle de cuir, servant à protéger les mains et les poignets d'une personne qui donne des coups de poing. À l'origine, ce gant était utilisé pendant les matchs sportifs, mais un bon combattant peut l'employer pour porter des coups puissants à ses ennemis lors de combats moins organisés, surtout s'il a appliqué un module au gant.

Un gant de boxe peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

Mods réservés au gant de boxe

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
À pointes	Pointes	Gagne Perforant 1	–	+3	–
Perforant	Perforation	+1 🎲, gagne Perforant 1	–	+4	Forgeron 1
Revêtement en plomb	Revêtement en plomb	+2 🎲	+0,5	+7	Forgeron 1

GANTELET D'ÉCORCHEUR

Fabriqués à partir des doigts et des serres tranchés d'un écorcheur et montés sur une manchette qui s'enfile sur le poignet, ces gantelets permettent à celui qui les porte de frapper avec une partie de la force mortelle du précédent propriétaire des griffes.

Un gantelet d'écorcheur peut accepter le mod suivant, lequel **s'installe avec la compétence Réparation** :

Mod réservé au gantelet d'écorcheur

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Griffe supplémentaire	Extra	+1 🎲, en cas d'attaque réussie, dépensez 2 PA pour désarmer l'adversaire en lui faisant lâcher une arme qu'il tient	+1	+22	–

POING AMÉRICAIN

Créée à l'époque de l'Antiquité, cette arme n'en reste pas moins très courante dans les Terres désolées de l'après-Grande Guerre. Le coup de poing américain, ou coup-de-poing, prend la forme de quatre anneaux de métal reliés entre eux pour donner une forme creuse et convexe, avec une barre fixée sur la face concave. Les anneaux sont enfilés par-dessus les doigts d'un combattant et la barre est pressée dans la paume de sa main. Quand l'utilisateur donne un coup de poing, le coup de poing américain absorbe la plus grande partie de l'impulsion de l'impact et transfère l'essentiel de l'énergie cinétique du coup sur la cible par la surface d'impact plus dure et plus petite des anneaux en métal. Cela augmente énormément les chances d'infliger de sérieux dommages aux tissus et de briser des os.

Un poing américain peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :

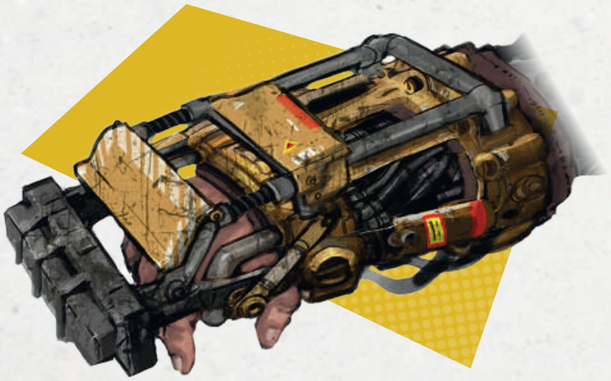
Mods réservés au poing américain

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Affûté	Tranchant	Gagne Persistant	–	+3	–
À pointes	Pointes	Gagne Perforant 1	–	+3	–
Perforant	Perforation	+1 🎲, gagne Perforant 1	–	+4	Forgeron 1
À lames	Lames	+1 🎲, gagne Persistant	–	+5	Forgeron 1

POING ASSISTÉ

Un poing assisté est un gantelet ou un brassard d'avant-bras renforcé doté d'un vérin pneumatique puissant par-dessus les jointures des doigts. Conçu pour être utilisé lors des chantiers de démolition, il a aussi été employé par l'armée pour percer des brèches dans des fortifications et abattre des barricades ennemies… et des ennemis.

Un poing assisté peut accepter l'un des mods suivants, lesquels **s'installent avec la compétence Réparation** :



Mods réservés au poing assisté

MOD	AJOUT AU NOM	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Perforant	Perforation	+2 🎲, gagne Perforant 1	+0,5	+45	Forgeron 2
Bobine thermique	Chaleur	+2 🎲, fait passer le type de dégâts à énergétiques	–	+100	Forgeron 3

PROJECTILES

PROJECTILE	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Couteaux de lancer	Projectiles	3	Perforant 1	Balistiques	Dissimulé, Lancer (C), Silencieux	<0,5	10	1
Tomahawk	Projectiles	4	Perforant 1	Balistiques	Lancer (C), Silencieux	<0,5	15	2
Javelot	Projectiles	4	Perforant 1	Balistiques	Lancer (M), Silencieux	2	10	1

COUTEAUX DE LANCER

De petits couteaux aiguisés spécialement équilibrés pour le lancer. D'ordinaire, ils sont fabriqués dans un métal léger et leur garde est creuse pour réduire leur poids. Un seul couteau pris isolément inflige peu de dégâts, mais ils sont légers, silencieux et rapides.

TOMAHAWK

Une petite hache à poignée courte ressemblant à une hachette. Moins subtil qu'un couteau de lancer, un tomahawk projeté peut indubitablement avoir un impact (physique comme mental) sur l'ennemi.

JAVELOT

Une lance courte qui n'est généralement pas assez solide pour le combat rapproché. Un javelot peut être lancé sur une grande distance.

Complications des projectiles

Voici des suggestions de complications possibles qui pourraient se produire si vous obtenez un 20 en maniant une arme avec Projectiles. Les complications sont résolues après les résultats d'un test de compétence ; aucun des résultats suivants ne peut donc empêcher une attaque de réussir.

- **Faux mouvement :** en empoignant votre projectile, vous en faites tomber un autre de votre pack. Un autre projectile du même type tombe de votre pack et atterrit au sol. Il reste perdu si vous ne le récupérez pas.

- **Faille dans la garde :** à cause de votre attaque, vous êtes incapable de vous défendre efficacement ; réduisez de 1 votre défense jusqu'au début de votre prochain tour.

EXPLOSIFS

EXPLOSIF	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Cocktail Molotov	Explosifs	4	Persistant	Énergétiques	Lancer (M), Zone d'impact	0,5	20	1
Grenade à fragmentation	Explosifs	6	–	Balistiques	Lancer (M), Zone d'impact	<0,5	50	2
Grenade à impulsion	Explosifs	6	Étourdissant	Énergétiques	Lancer (M), Zone d'impact	<0,5	100	3
Grenade à plasma	Explosifs	9	–	Énergétiques	Lancer (M), Zone d'impact	<0,5	135	3
Grenade Nuka	Explosifs	9	Brutal, Destructeur, Radioactif	Énergétiques	Lancer (M), Zone d'impact	0,5	100	4
Grenade ronde	Explosifs	5	–	Balistiques	Lancer (M), Zone d'impact	0,5	40	1

EXPLOSIF	TYPE D'ARME	VALEUR DE DÉGÂTS	EFFETS DE DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS	QUALITÉS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Mine à capsules	Explosifs	6 🎲	–	Balistiques	Mine, Zone d'impact	0,5	75	2
Mine à fragmentation	Explosifs	6 🎲	–	Balistiques	Mine, Zone d'impact	0,5	50	2
Mine à impulsion	Explosifs	9 🎲	–	Énergétiques	Lancer (M), Zone d'impact	<0,5	135	3
Mine à plasma	Explosifs	9 🎲	–	Énergétiques	Lancer (M), Zone d'impact	<0,5	135	3
Mine nucléaire	Explosifs	9 🎲	Brutal, Destructeur, Radioactif	Énergétiques	Lancer (M), Zone d'impact	0,5	100	4

COCKTAIL MOLOTOV

Composé d'une bouteille de verre (généralement d'un alcool quelconque) contenant un mélange de carburants inflammable, d'un peu d'huile de moteur pour aider le feu à se répandre et d'un chiffon imbibé d'alcool enfoncé dans le goulot pour servir de mèche. Pour utiliser le cocktail Molotov, il faut allumer la mèche et lancer la bouteille sur la cible ; la bouteille se brise et répand le mélange remué, qui s'enflamme rapidement et se met à brûler tout ce qui se trouve à proximité. Bon marché et efficace.

GRENADE À FRAGMENTATION

Une grenade à fragmentation basique, composée d'un noyau explosif dans un boîtier métallique conçu pour répandre des éclats quand la détonation se produit. Elle est simple et très efficace. Prenez juste bien garde de lancer la grenade et pas la goupille.

GRENADE À IMPULSION

Les grenades à impulsion émettent une rafale électromagnétique qui inflige de gros dégâts aux machines (par exemple les robots, les synthés et les armures assistées) à proximité, tout en ne faisant aucun mal aux créatures vivantes.

Spécial : les grenades à impulsion n'infligent de dégâts qu'aux robots, aux synthés, aux armures assistées (mais non aux porteurs à l'intérieur) et aux autres cibles mécaniques ou technologiques. Tout ordinateur se trouvant dans la zone d'impact subit également des dégâts à cause de la grenade. Mais contre toute autre cible, les grenades à impulsion infligent 0 dé de dégâts.

Complications des explosifs

Voici des suggestions de complications possibles qui pourraient se produire si vous obtenez un 20 en lançant un explosif avec Explosifs. Les complications sont résolues après les résultats d'un test de compétence ; aucun des résultats suivants ne peut donc empêcher une attaque de réussir, même si une complication sur une attaque ratée peut se dérouler différemment d'une complication sur une attaque réussie.

- **Dégâts collatéraux :** quelque chose était présent dans la zone d'impact et vous ne l'avez pas vu à temps, ou pas vu du tout, quand vous avez lancé la grenade. Le MJ choisit un élément dans la zone qui est important ou utile pour vous ou un autre PJ, ou ajoute quelque chose dans la zone, et cet élément subit des dégâts à cause de l'explosion.

- **Pétard mouillé :** une partie de l'explosif est défectueuse et l'engin n'explose pas. Si l'attaque a échoué et si vous avez obtenu une complication, l'explosif peut n'avoir aucun effet (et infliger 0 dé de dégâts) au lieu d'avoir un effet partiel comme d'ordinaire.

- **Oups… :** vous laissez tomber la grenade avant de pouvoir la lancer. Si l'attaque a échoué et si vous avez obtenu plusieurs complications, vous avez peut-être dégoupillé la grenade avant de la laisser tomber par maladresse. La grenade vous inflige tous ses dégâts et inflige la moitié de ses dégâts à tous les autres personnages présents dans la zone où vous vous trouvez actuellement.

- **Lancer imprécis :** la grenade n'est pas tout à fait partie sur sa cible, a rebondi sur quelque chose ou est légèrement décalée par rapport à l'endroit que vous vouliez atteindre pour une autre raison. Les ennemis à l'abri au sein de la zone ciblée lancent +2 dés d'abri.

GRENADE À PLASMA

Une boîte contenant des substances chimiques qui sont rapidement transformées en gaz ionisé surchauffé (ou plasma) lors de la détonation. L'explosion d'une grenade à plasma génère d'énormes quantités de chaleur qui compensent largement l'absence de shrapnel ou d'ondes de choc provoquant une commotion.

Spécial : les grenades à plasma infligent à la fois des dégâts balistiques et des dégâts énergétiques. Faites le jet de dégâts normalement, puis déduisez du total la résistance aux dégâts balistiques ou énergétiques de la cible (la plus faible des deux).

GRENADE NUKA

Une minuscule arme nucléaire tactique portative. Utiliser une grenade Nuka est extrêmement dangereux (faites très, très attention à ne pas la faire tomber), mais elle est d'une efficacité dévastatrice, comparable à celle d'une mini-bombe nucléaire tirée par le Fat Man.

GRENADE RONDE

Ces grenades sont à peine plus que des balles de baseball évidées et remplies d'un mélange explosif improvisé. Elles sont rudimentaires, peu technologiques, faciles à fabriquer et infligent une quantité de dégâts modérée à ceux qui se trouvent dans la zone d'impact.

MINE À CAPSULES

La mine à capsules est grossièrement assemblée, mais reste un explosif redoutable. Ces mines sont construites à partir d'un contenant simple, par exemple une boîte à outils, rempli de capsules de bouteille et d'un mélange explosif rudimentaire. Elles sont équipées d'un capteur et d'un détonateur. La force de l'explosion projette les capsules sur une vaste zone à une telle vitesse qu'elles deviennent l'équivalent d'éclats d'obus.

Spécial : quand vous fabriquez une mine à capsules, vous pouvez ajouter des capsules supplémentaires ; chaque tranche de 10 capsules ajoutées augmente les dégâts de +1 ⚀. Quand la mine explose, faites le jet de dégâts une deuxième fois ; le total obtenu est le nombre de capsules intactes présentes dans la zone où la mine a explosé.

MINE À FRAGMENTATION

De conception et de fabrication semblable à la grenade à fragmentation, une mine à fragmentation ne se lance pas, mais se place sur le sol et utilise une plaque de pression ou un capteur de proximité pour déclencher la détonation quand quelqu'un s'approche trop près.

MINE À IMPULSION

Cette mine est composée d'un puissant dispositif d'IEM raccordé à un détonateur de proximité, puis mis à l'abri dans une lourde boîte métallique. Ces engins ne font pas beaucoup de mal aux cibles biologiques, mais ils infligent de très gros dégâts aux ennemis robotiques et les étourdissent ou même les mettent hors service de manière permanente.

Spécial : les mines à impulsion n'infligent de dégâts qu'aux robots, aux synthés, aux armures assistées (mais non aux porteurs à l'intérieur) et aux autres cibles mécaniques ou technologiques. Tout ordinateur se trouvant dans la zone d'impact subit également des dégâts à cause de la grenade. Mais contre toute autre cible, les mines à impulsion infligent 0 dé de dégâts.

MINE À PLASMA

Ces mines magnétisées libèrent une rafale de plasma énergisé quand elles sont déclenchées, brûlant ceux qui ont fait réagir les capteurs de l'engin.

Spécial : les mines à plasma infligent à la fois des dégâts balistiques et des dégâts énergétiques. Faites le jet de dégâts normalement, puis déduisez du total la résistance aux dégâts balistiques ou énergétiques de la cible (la plus faible des deux).

MINE NUCLÉAIRE

Cette mine est une variante nucléaire de la mine terrestre. La mine nucléaire fonctionne exactement comme n'importe quelle autre mine, mais son explosion ressemble davantage à celle d'une mini-bombe nucléaire. Naturellement, cela signifie qu'elle inflige des dégâts à la fois à cause de l'explosion et à cause des radiations émises par la détonation.

HABILLEMENT

L'habillement inclut toutes les sortes de tenues, des vêtements, chapeaux et combinaisons aux armures et aux casques. Chaque élément d'habillement fournit des résistances aux dégâts qui s'appliquent aux parties du corps qu'il couvre. Vous pouvez porter des vêtements sous votre armure tant que cela reste logique : votre meneur de jeu peut décider que le mélange de vêtements que vous voulez ne fonctionne pas ou peut vous imposer une restriction comme le fait d'être encombré ou une augmentation de la difficulté des tests de **Force** ou d'**Agilité** selon la façon dont vous superposez votre habillement.

VÊTEMENTS

Les vêtements sont la forme la plus basique d'habillement. Ils sont présentés sous la forme d'un ensemble qui couvre tout le corps (bras, jambes et buste) et fournit souvent de petits avantages selon l'apparence qu'il vous donne ou la manière dont il est taillé. Vous pouvez porter une armure par-dessus des vêtements ; pour chaque localisation, utilisez la valeur de résistance aux dégâts la plus élevée des deux (vêtements ou armure).

TENUES

Comme les vêtements, les tenues sont présentées sous la forme d'un ensemble qui, quand il est porté, couvre les bras, les jambes et le buste. Cependant, les tenues ne peuvent pas être portées en dessous d'une armure parce qu'elles sont trop volumineuses, parce qu'elles incluent déjà une armure ou parce que leurs avantages seraient perdus si elles étaient combinées à une armure.

PIÈCES D'ARMURE

Chaque pièce d'armure couvre une partie du corps (un bras, une jambe ou le buste, alors que la tête est protégée par un couvre-chef, voir ci-dessous) et fournit une série distincte de résistances aux dégâts pour les attaques contre cette localisation. Vous pouvez porter une pièce couvrant un bras sur votre bras gauche ou droit selon votre choix et de la même manière, les pièces couvrant une jambe peuvent être portées sur n'importe laquelle des deux jambes. Vous ne pouvez porter qu'une seule pièce d'armure sur chaque localisation.

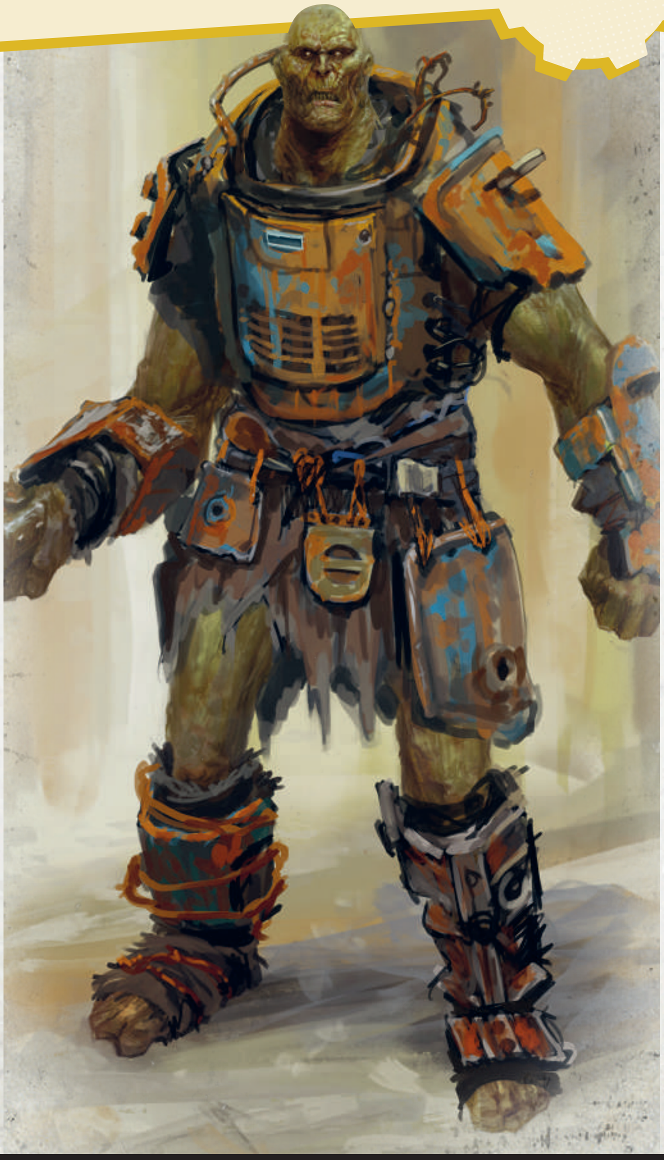
COUVRE-CHEFS

Les couvre-chefs incluent les casques, les chapeaux, les masques et les autres objets portés sur la tête. Vous ne pouvez porter qu'un seul couvre-chef à la fois. Comme une pièce d'armure, un couvre-chef fournit une série distincte de résistances aux dégâts pour les attaques contre la tête. Il peut aussi offrir d'autres avantages.

Armure de super mutant et armure de robot

Les super mutants et les robots ne peuvent pas porter d'armure normalement. Les super mutants ne peuvent porter que l'armure de pillard, qui est faite de bric et de broc, et peut facilement être ajustée à la carrure imposante d'un super mutant.

Les robots possèdent leur propre résistance aux dégâts, basée sur les matériaux de leur châssis. L'armure d'un robot peut être améliorée et les règles à ce sujet sont détaillées en page 146.



Armure de chien

Les personnages qui ont pris l'aptitude Canigou (voir page 61) sont accompagnés d'un fidèle partenaire canin et ils vont sans doute vouloir protéger le meilleur ami de l'homme contre les dangers des Terres désolées. Un personnage possédant l'aptitude Canigou peut obtenir les types d'armures suivants pour protéger son chien :

Armure de chien

OBJET D'ARMURE DE CHIEN	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Casque de chien	2	1	0	Tête	0,5	7	2
Armure de chien légère	1	1	0	Buste, jambes	0,5	10	1
Armure de chien moyenne	2	2	0	Buste, jambes	1	15	2
Armure de chien lourde	3	3	0	Buste, jambes	1	20	3

ARMURE ASSISTÉE

L'armure assistée est composée d'un châssis motorisé sur lequel sont fixées diverses pièces d'armure assistée. Sans le châssis, vous ne pouvez pas porter le reste de l'armure et ce châssis ne fournit pas à lui seul de résistances aux dégâts.

L'utilisation d'une armure assistée est décrite plus en détail plus loin dans ce chapitre, à partir de la page 137.

ARMURE DE ROBOT

Les robots ne portent pas d'armure au sens classique de l'expression. Au lieu de cela, la structure de leur corps leur fournit une protection contre les actions hostiles et les dangers de l'environnement. Tous les robots commencent avec une valeur basique de résistance aux dégâts venant de la structure et des matériaux de leur corps ; cette valeur peut être améliorée avec du temps, des efforts et des matériaux.

VÊTEMENTS ET TENUES

Les vêtements fournissent peu de protection à eux seuls, mais peuvent souvent offrir de petits bonus quand ils sont combinés avec une armure portée par-dessus. Les tenues donnent généralement davantage de protection ou des bonus plus conséquents, mais vous ne pouvez pas les combiner avec une armure.

Le seul mod que la plupart des vêtements peuvent accepter est un revêtement de tissu balistique qui améliore la protection fournie par les vêtements sans modifier leur apparence de manière notable. Cependant, peu de gens savent fabriquer ce tissu et il se vend très cher.

Vêtements, tenues et types de couvre-chef

OBJET	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
VÊTEMENTS							
Harnais	0	0	0	Bras, jambes, buste	0,5	5	0
Uniforme de la Confrérie de l'Acier	1	1	1	Bras, jambes, buste	1	20	2
Vêtements décontractés	0	0	0	Bras, jambes, buste	1	20	1
Vêtements de cuir	1	1	0	Bras, jambes, buste	0,5	5	1
Vêtements résistants	1	1	0	Bras, jambes, buste	1,5	20	1
Treillis militaire	0	1	0	Bras, jambes, buste	1,5	12	1
Combinaison d'Abri	0	1	2	Bras, jambes, buste	0,5	20	2
TENUES							
Tenue de nomade	1	2	0	Bras, jambes, buste	5	35	1
COUVRE-CHEFS							
Peaux	1	0	0	Bras, jambes, buste	2	13	0
Armure cage	3	4	0	Tête, bras, jambes, buste	16,5	110	3
Armure d'ingénieur	1	1	0	Bras, jambes, buste	1	15	1
Manteau lourd	1	1	1	Bras, jambes, buste	1	20	1
Chapeau décontracté	0	0	0	Tête	<0,5	15	1
Casque militaire	2	0	0	Tête	1,5	20	1
Blouse	0	0	0	Bras, jambes, buste	1	10	1
Bleu de travail	2	0	0	Bras, jambes, buste	1	12	1
Vêtements élégants	0	0	0	Bras, jambes, buste	1	30	2
Armure de scribe de terrain de la Confrérie	1	2	2	Bras, jambes, buste	2	20	2
Treillis de la Confrérie de l'Acier	2	2	2	Bras, jambes, buste	2	20	3
Chapeau de scribe de terrain de la Confrérie	0	2	0	Tête	<0,5	8	2
Cagoule de la Confrérie de l'Acier	0	1	0	Tête	<0,5	12	2
Combinaison étanche	0	0	Immunité	Tête, bras, jambes, buste	2,5	85	3
Armure à pointes	2	2	0	Tête, bras, jambes, buste	8,5	65	2

OBJET	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Sac cagoule	0	0	2	Tête	0,5	5	0
Cagoule ou capuche	1	0	1	Tête	1	5	1
Casque de chantier	2	0	0	Tête	<0,5	15	1
Masque de soudure	2	2	0	Tête	2	20	2
Chapeau élégant	0	0	0	Tête	<0,5	15	2
Masque à gaz	1	0	3	Tête	1,5	10	2

ARMURE À POINTES

Plusieurs couches de cuir avec des chiffons, des plaques de métal, des chaînes et des barres cousus sur le cuir ou soudés ensemble. Les extrémités d'une grande partie des barres dépassent de l'armure, créant l'apparence d'une tenue hérissée de pointes qui aide à repousser les attaques de corps à corps, tandis que les couches de plaques de métal et de rembourrage de cuir protègent contre les dangers et attaques divers. Une capuche et un casque ajoutent à la protection fournie.

ARMURE CAGE

Des vêtements en cuir épais, renforcés avec des chiffons, des plaques de métal, des chaînes et des barres. Comme pour l'armure à pointes (voir page 125), la ferronnerie de cette tenue crée une cage grossière de barres d'armature autour de la tête et du torse, qui fournit une protection supplémentaire. L'armure cage est normalement portée avec une cagoule et un casque.

ARMURE D'INGÉNIEUR

Portée par les ingénieurs de la Confrérie de l'Acier et par ceux qui adoptent une occupation similaire, cette tenue est composée d'une veste de protection, de gantelets de toile ou de cuir épais, d'un gilet et d'une ceinture sur lesquels sont placées des dizaines de petites poches. La tenue protège contre les risques inhérents à l'utilisation d'outils électriques dans un atelier, mais n'est pas vraiment une armure adaptée à un champ de bataille.

ARMURE DE SCRIBE DE TERRAIN DE LA CONFRÉRIE

Les scribes de la Confrérie de l'Acier doivent parfois s'aventurer sur le terrain pour effectuer des observations ou faire des recherches in situ. Cette tenue ne fournit qu'une protection limitée, mais suffit à défendre celui qui la porte contre le danger assez longtemps pour qu'il puisse battre en retraite et demander de l'aide à quelqu'un de mieux équipé.

BLEU DE TRAVAIL

Une tenue polyvalente appréciée des mécaniciens et autres bricoleurs ; le bleu de travail est conçu pour les protéger des risques du travail dur et salissant sur de la machinerie. Il est accompagné d'épais gants pour protéger les mains et d'une ceinture de mécano à laquelle accrocher divers outils et autres objets utiles.

Spécial : le bleu de travail augmente de +5 la charge maximale de celui qui le porte.

BLOUSE

Une blouse blanche (mais probablement tachée ou sale) censée être portée dans un laboratoire. Inclut normalement beaucoup de poches utiles et une montre ou un capteur juste en dessous du revers gauche, là où le porteur peut aisément jeter un œil sans devoir le prendre dans sa main, idéal pendant un travail scientifique délicat.

Spécial : grâce à la praticité du modèle, mais aussi au fait que vous vous sentez tout simplement plus intelligent quand vous en enfilez une, porter une blouse vous permet de relancer une fois par scène un seul d20 sur un test de compétence basé sur l'**INT** que vous effectuez.

Les blouses peuvent être renforcées avec du tissu balistique (voir encadré correspondant).

CAGOULE DE LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

Cette cagoule étroitement ajustée est le couvre-chef assorti à l'uniforme de la Confrérie de l'Acier. Elle fut développée avant la Grande Guerre pour ceux qui portaient une armure assistée. Elle est conçue pour être branchée sur le casque d'une armure assistée, fournissant une meilleure interface avec les systèmes de l'armure. Elle contient aussi un écouteur et un micro pour la radio interne de l'armure.

Tissu balistique

Le tissu balistique en polymère est un mod d'armure qui améliore les capacités défensives de certains vêtements. Une couche de ce tissu artificiel très robuste peut être utilisée comme revêtement pour divers articles d'habillement, leur conférant une certaine résistance aux impacts, aux balles et aux explosions d'énergie.

Seules quelques personnes savent fabriquer ce tissu et elles ne partagent que rarement leurs connaissances. Tous les mods de tissu balistique s'**installent avec la compétence Réparation**.

Mods d'armure de tissu balistique

MOD DE TISSU BALISTIQUE	EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
Tissu balistique	+2 résistance aux dégâts balistiques, +2 résistance aux dégâts énergétiques	–	+20	–
Tissu balistique Mk II	+3 résistance aux dégâts balistiques, +3 résistance aux dégâts énergétiques	–	+30	Armurier 1
Tissu balistique Mk III	+4 résistance aux dégâts balistiques, +4 résistance aux dégâts énergétiques	–	+40	Armurier 2
Tissu balistique Mk IV	+5 résistance aux dégâts balistiques, +5 résistance aux dégâts énergétiques	–	+50	Armurier 3
Tissu balistique Mk V	+6 résistance aux dégâts balistiques, +6 résistance aux dégâts énergétiques	–	+60	Armurier 4

CAGOULE OU CAPUCHE

Un tissu ou un morceau de cuir qui couvre la tête et le cou. Fournit une légère protection contre les éléments et facile à combiner avec un masque ou un mouchoir pour couvrir la bouche et le nez afin de ne pas respirer la poussière et les vapeurs toxiques. Utile dans les Terres désolées si vous vous retrouvez à l'extérieur sans protection plus adéquate.

CASQUE DE CHANTIER

Un casque léger en métal ou en plastique conçu pour protéger la tête contre les chocs et les collisions sur un lieu de travail industriel avec beaucoup d'activité ou sur un chantier de construction. Il n'est pas vraiment prévu pour servir en combat, mais si vous n'avez pas d'autre casque, un casque de chantier sera toujours mieux que rien.

CASQUE MILITAIRE

Un casque composé de métal, de plastique et de céramique légère, conçu pour protéger la tête du soldat contre le shrapnel. Il est capitonné de rembourrage pour épouser au plus près la forme de la tête et tenir solidement en place.

CHAPEAU DE SCRIBE DE TERRAIN DE LA CONFRÉRIE

Cette casquette légère en cuir avec lunettes de protection est fournie avec l'armure de scribe de terrain de la

Confrérie afin de protéger la tête contre les dangers des Terres désolées.

CHAPEAU DÉCONTRACTÉ

Un chapeau simple et léger, normalement doté d'une visière ou de larges bords pour protéger les yeux du porteur contre le soleil.

Spécial : un personnage qui porte un chapeau décontracté ignore toute augmentation de difficulté causée par une lumière extrêmement vive.

CHAPEAU ÉLÉGANT

Un chapeau chic du plus bel effet pour une réunion d'affaires ou un événement officiel. À moins que vous ne portiez parce que vous aimez ce style ou parce qu'il garde votre visage à l'abri du soleil. Beaucoup de ces chapeaux sont relativement abîmés et usés à cause du manque d'entretien et de l'exposition à divers dangers, mais ils sont encore en état d'être portés.

Spécial : porter un chapeau élégant vous permet de relancer une fois par scène un seul d20 sur un test de compétence basé sur le **CHR** que vous effectuez, car ce chapeau vous aide à faire bonne impression.

Les chapeaux élégants peuvent être renforcés avec du tissu balistique (voir encadré correspondant).

COMBINAISON ÉTANCHE

Une combinaison totalement hermétique destinée aux personnes manipulant des matières dangereuses. Les matériaux dans lesquels est fabriquée une combinaison étanche résistent mal à la violence, mais ils vous immunisent contre les radiations.

HARNAIS

Un harnais de sécurité d'ouvrier reconverti pour servir de support à des pièces d'armure. Très répandu parmi les pillards, lesquels ont tendance à porter le harnais sans haut en dessous.

MANTEAU LOURD

Un long manteau pesant (un épais manteau d'homme en cuir, un trench-coat ou un article similaire) idéal pour vous protéger contre les rigueurs des éléments. Fournit une défense minimale contre les dangers physiques, la chaleur extrême et couvre même assez bien pour bloquer un peu les radiations.

Spécial : porter un manteau lourd vous permet de relancer une fois par scène un seul d20 sur un test de compétence basé sur l'**END** que vous effectuez, car il vous protège contre les rigueurs de l'environnement.

Les manteaux lourds peuvent être renforcés avec du tissu balistique (voir encadré correspondant).

MASQUE À GAZ

Un masque de caoutchouc et de cuir avec une visière en plastique qui, une fois enfilé sur le visage, ne laisse plus passer l'air. Le devant du masque contient un filtre qui purifie l'air des contaminants tels que la poussière et le gaz.

Spécial : le masque à gaz fournit +3 résistance aux dégâts de poison contre tous les poisons présents dans l'atmosphère ou gazeux et grâce à lui, celui qui le porte ne subit aucun effet lié au gaz ou à la poussière. Augmentez de +1 la difficulté de tous les tests de **Discours** d'un personnage qui porte un masque à gaz, car il étouffe la voix du porteur.

MASQUE DE SOUDURE

Un couvre-chef renforcé avec une plaque de métal qui se rabat devant le visage. La plaque de métal inclut un morceau de verre teinté durci qui protège les yeux quand celui qui la porte utilise des outils de soudure. Elle peut être relevée ou rabaissée quand le porteur le désire. Les scribes de la Confrérie de l'Acier et les ingénieurs portent souvent des masques de soudure, car ils passent beaucoup de temps à travailler le métal.

PEAUX

Généralement fabriquée à partir de la peau coriace d'une brahmine, d'un radcerf ou d'un autre gros animal, cette tenue simple fournit un peu de protection et de confort, mais ne remplace pas des vêtements ou une armure dignes de ce nom.

SAC CAGOULE

Une cagoule en tissu robuste fabriquée avec un sac de jute ou de toile. Elle donne un peu de protection contre la poussière, les vapeurs toxiques et les radiations en couvrant toute la tête. Elle comporte deux trous pour les yeux bien pratiques et certaines versions ajoutent des appareils respiratoires de bric et de broc, mais leur efficacité est au mieux douteuse.

TENUE DE NOMADE

Un trench-coat en cuir, des gants et des bottes solides en peau, un jean et une chemise. Ces éléments donnent une tenue résistante, mais confortable qui peut être portée pendant de longues périodes et assez chaude en extérieur pour convenir à ceux qui errent dans les Terres désolées.

TREILLIS DE LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

Une tenue basique, mais résistante pour le personnel de la Confrérie de l'Acier, composée d'un pull militaire, d'un pantalon, de gants, de bottes de combat et de sangles militaires, elle est ornée d'insignes de la Confrérie indiquant le rang et le rôle de celui qui la porte. La couleur de l'uniforme signale aussi certaines spécialisations : les médecins portent un pull blanc, tandis que le personnel de vol porte du bleu marine. Même s'il n'est pas prévu pour le combat, ce treillis est suffisamment résistant et robuste pour fournir une protection minimale contre divers dangers.

TREILLIS MILITAIRE

Un ensemble simple et résistant comportant un haut, une veste, un pantalon et des bottes de combat, conçu pour être porté par le personnel militaire avant la Grande Guerre. Ces vêtements sont prévus pour être portés dans des conditions peu clémentes et comportent beaucoup de poches pour transporter des objets utiles. Un ensemble intact constitue donc un butin tout à fait correct.

Spécial : porter un treillis militaire vous permet de relancer une fois par scène un seul d20 sur un test de compétence basé sur la **FOR** ou sur l'**AGI** que vous effectuez, car le treillis vous donne une grande liberté de mouvement.

Les treillis militaires peuvent être renforcés avec du tissu balistique (voir encadré correspondant).

UNIFORME DE LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

À l'origine, cet uniforme est la combinaison destinée à être portée sous le système d'armure assistée T-45. La surface de la tenue est recouverte de divers ports d'interface et connecteurs afin de connecter celui qui la porte au châssis de l'armure assistée, portée par-dessus. La Confrérie de l'Acier utilise cette combinaison comme base pour son uniforme standard, afin de s'assurer autant que possible que la majorité de son personnel est constamment prêt à endosser une armure complète. Au combat, l'uniforme est normalement porté sous une autre armure si aucune armure assistée n'est disponible, tandis que les officiers gradés de la Confrérie portent souvent une veste d'aviateur ou un manteau de combat blindé par-dessus leur combinaison.

VÊTEMENTS DE CUIR

Une veste en cuir, un pantalon en cuir et une paire de bottes de moto. Souvent décorés de clous métalliques, ces vêtements de cuir souple fournissent une modeste protection contre les dangers physiques tels qu'une chute de moto, tout en restant raisonnablement confortables par n'importe quel climat froid ou tempéré.

VÊTEMENTS DÉCONTRACTÉS

Simples, légers et permettant d'être à l'aise pour bouger, les vêtements décontractés d'avant-guerre étaient destinés à être portés pour les loisirs et les activités peu fatigantes.

Spécial : porter des vêtements décontractés vous permet de relancer une fois par scène un seul d20 sur un test de compétence basé sur la **FOR** ou l'**AGI** que vous effectuez, car ces vêtements donnent une grande liberté de mouvement.

Les vêtements décontractés peuvent être renforcés avec du tissu balistique (voir encadré correspondant).

VÊTEMENTS ÉLÉGANTS

Un costume chic, une belle robe ou un autre type de vêtements raffinés bien coupés. Davantage conçus pour être beaux que pour être fonctionnels, les vêtements élégants sont utiles quand vous voulez impressionner quelqu'un, et sont souvent prisés comme symbole de statut, donnant l'apparence de quelqu'un qui n'a pas besoin de s'inquiéter de sa propre sécurité.

Spécial : porter des vêtements élégants vous permet de relancer une fois par scène un seul d20 sur un test de compétence basé sur le **CHR** que vous effectuez, car ces vêtements vous aident à faire bonne impression.

Les vêtements élégants peuvent être renforcés avec du tissu balistique (voir encadré correspondant).

VÊTEMENTS RÉSISTANTS

Des vêtements robustes, généralement un mélange de plusieurs articles assez solides pour créer un ensemble capable de supporter la vie rude des Terres désolées. L'ensemble est ordinairement composé d'une veste, d'un haut et d'un maillot de corps, d'un jean et de chaussures de marche, renforcés (ou raccommodés) avec du scotch, pour fournir à la fois une protection minime contre les plaies et bosses de la vie et un peu de chaleur par les froides nuits d'hiver nucléaire.

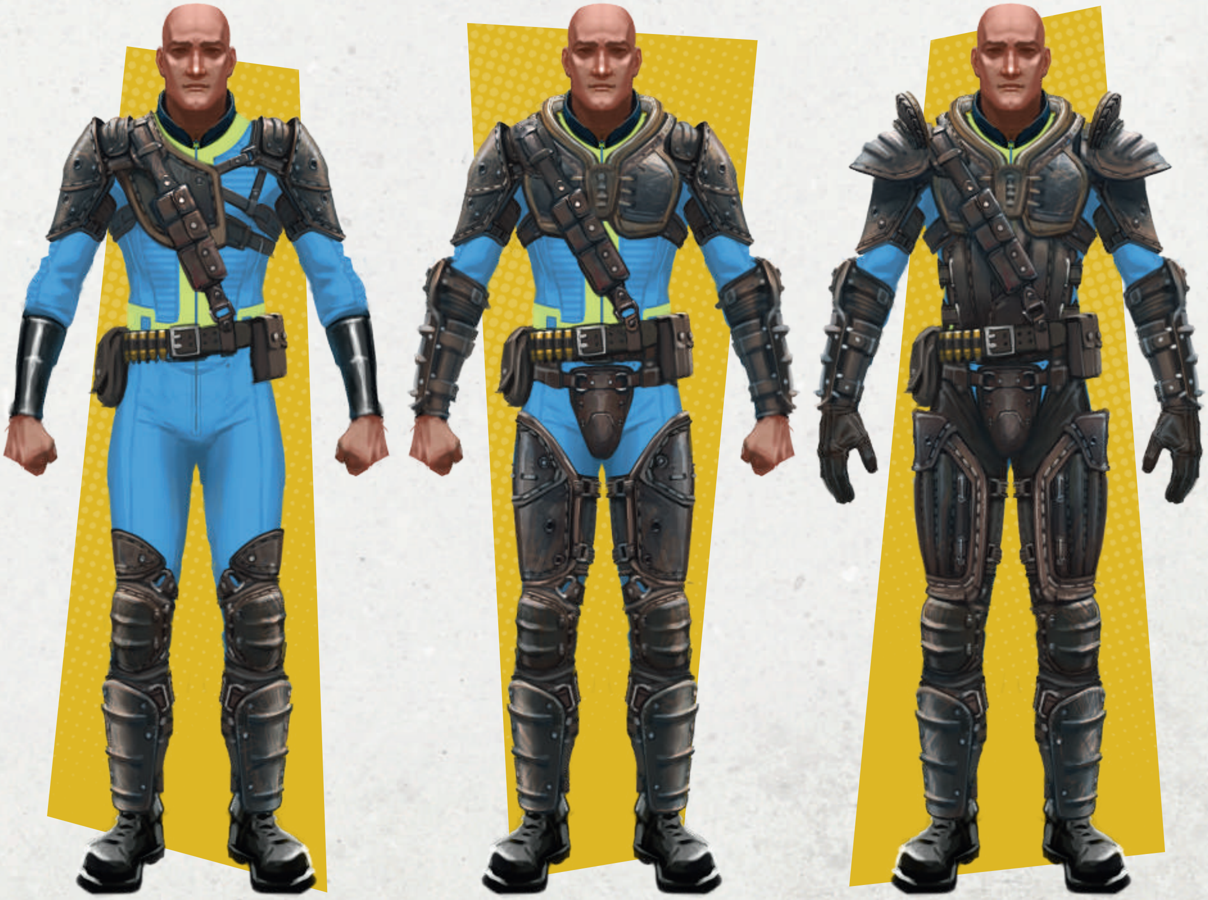
COMBINAISON D'ABRI

Le vêtement standard pour tous les habitants d'un Abri, fourni par Vault-Tec. C'est une combinaison bleue près du corps avec une bande dorée qui passe autour du cou, au centre du buste et le long des manches. Cette bande est une feuille métallique qui aide à dissiper la chaleur et contribue au fonctionnement des scanners biométriques intégrés de la combinaison. Chaque combinaison d'Abri est ornée d'un numéro sur le dos, indiquant de quel Abri elle provient.

Une combinaison d'Abri peut être modifiée avec un revêtement de protection supplémentaire, recevant alors l'un des mods ci-dessous. Tous les mods de la combinaison d'Abri **s'installent avec la compétence Réparation**.

Mods de la combinaison d'Abri

MOD DE LA COMBINAISON	EFFET	POIDS	COÛT	APTITUDES
Revêtement isolant	+1 résistance aux dégâts énergétiques	–	+10	–
Revêtement traité	+1 résistance aux dégâts énergétiques, +1 résistance aux dégâts de radiation	+0,5	+20	Armurier 2
Revêtement résistant	+2 résistance aux dégâts énergétiques, +1 résistance aux dégâts de radiation	+0,5	+30	Armurier 3
Revêtement protecteur	+2 résistance aux dégâts énergétiques, +2 résistance aux dégâts de radiation	+0,5	+40	Armurier 4, Scientifique 2
Revêtement blindé	+3 résistance aux dégâts énergétiques, +3 résistance aux dégâts de radiation	+0,5	+50	Armurier 4, Scientifique 4



ARMURES ET MODS D'ARMURE

La majeure partie des armures trouvées ou fabriquées dans les Terres désolées ne sont pas complètes et sont composées de parties individuelles couvrant une seule localisation du corps. La plupart des personnes qui portent une armure ont tendance à assembler diverses pièces selon leurs besoins pour créer un ensemble dépareillé et souvent, elles ne protègent qu'une partie de leur corps ou portent des pièces légères pour éviter d'être trop chargées.

Vous pouvez porter une armure par-dessus des vêtements, mais pas par-dessus une tenue. Si vous portez une armure par-dessus des vêtements conférant des résistances aux dégâts, utilisez la valeur de résistance aux dégâts de chaque type la plus élevée des deux (vêtements ou armure).

Les versions solide et lourde de la plupart des types d'armures sont également incluses dans le tableau. Elles fournissent davantage de protection, mais sont plus rares, plus chères et plus lourdes.

Armure de pillard

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Plastron de pillard	1	1	0	Buste	3,5	18	0
Jambe de pillard	1	1	0	Jambe	1,5	8	0
Bras de pillard	1	1	0	Bras	1,5	6	0
Plastron de pillard solide	2	2	0	Buste	6	33	1
Jambe de pillard solide	2	2	0	Jambe	3,5	13	1
Bras de pillard solide	2	2	0	Bras	3,5	8	1
Plastron de pillard lourd	3	3	0	Buste	8,5	48	2
Jambe de pillard lourde	3	3	0	Jambe	5	18	2
Bras de pillard lourd	3	3	0	Bras	5	15	2

Armure en cuir

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Plastron en cuir	1	2	0	Buste	2,5	25	1
Jambière en cuir	1	2	0	Jambe	1	10	1
Brassard en cuir	1	2	0	Bras	1	8	1
Plastron en cuir solide	2	3	0	Buste	5	50	2
Jambière en cuir solide	2	3	0	Jambe	2,5	20	2
Brassard en cuir solide	2	3	0	Bras	2,5	18	2
Plastron en cuir lourd	3	4	0	Buste	7,5	75	3
Jambière en cuir lourde	3	4	0	Jambe	3,5	30	3
Brassard en cuir lourd	3	4	0	Bras	3,5	28	3

Armure de métal

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Casque en métal	2	1	0	Tête	1,5	15	1
Plastron en métal	2	1	0	Buste	3	40	1
Jambière en métal	2	1	0	Jambe	1,5	15	1
Brassard en métal	2	1	0	Bras	1,5	15	1
Casque en métal solide	3	2	0	Tête	4	65	2
Plastron en métal solide	3	2	0	Buste	8	115	2
Jambière en métal solide	3	2	0	Jambe	4	65	2
Brassard en métal solide	3	2	0	Bras	4	65	2
Casque en métal lourd	4	3	0	Tête	6	115	3
Plastron en métal lourd	4	3	0	Buste	11,5	190	3
Jambière en métal lourde	4	3	0	Jambe	6	115	3
Brassard en métal lourd	4	3	0	Bras	6	115	3

Armure de combat

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Casque d'armure de combat	2	2	0	Tête	2	25	2
Plastron d'armure de combat	2	2	0	Buste	4	60	2
Jambière d'armure de combat	2	2	0	Jambe	1	25	2
Brassard d'armure de combat	2	2	0	Bras	1	25	2
Casque d'armure de combat solide	3	3	0	Tête	2,5	105	3
Plastron d'armure de combat solide	3	3	0	Buste	6	140	3
Jambière d'armure de combat solide	3	3	0	Jambe	2,5	105	3
Brassard d'armure de combat solide	3	3	0	Bras	2,5	105	3
Casque d'armure de combat lourd	4	4	0	Tête	3,5	185	4
Plastron d'armure de combat lourd	4	4	0	Buste	8	220	4
Jambière d'armure de combat lourde	4	4	0	Jambe	3,5	185	4
Brassard d'armure de combat lourd	4	4	0	Bras	3,5	145	4

Armure de synthétique

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Casque de synthétique	2	3	0	Tête	1,5	33	3
Plastron de synthétique	2	3	0	Buste	3,5	75	3
Jambière de synthétique	2	3	0	Jambe	1,5	30	3
Brassard de synthétique	2	3	0	Bras	1,5	30	3
Casque de synthétique solide	3	4	0	Tête	3,5	70	4
Plastron de synthétique solide	3	4	0	Buste	6	125	4
Jambière de synthétique solide	3	4	0	Jambe	3,5	80	4
Brassard de synthétique solide	3	4	0	Bras	3,5	70	4
Casque de synthétique lourd	4	5	0	Tête	5	110	5
Plastron de synthétique lourd	4	5	0	Buste	8,5	175	5
Jambière de synthétique lourde	4	5	0	Jambe	5	130	5
Brassard de synthétique lourd	4	5	0	Bras	5	110	5

Armure de sécurité Vault-Tec

PIÈCE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Casque de sécurité Vault-Tec	2	0	0	Tête	1	20	1
Armure de sécurité Vault-Tec	2	0	2	Bras, jambes, buste	4	16	1

ARMURE DE PILLARD

Une armure de bric et de broc portée par les pillards et autres coupe-jarrets des Terres désolées. Sa qualité et son apparence varient considérablement selon les cas, mais elle a tendance à être composée de morceaux de ferraille grossièrement martelés pour prendre à peu près la forme voulue, renforcés par des barres de métal, du fil de fer et des sangles de cuir. Cet aspect barbare est fréquemment intensifié par de macabres trophées tels que des crânes ou d'autres parties de cadavre.

Chaque pièce d'armure de pillard peut accepter 2 mods, dont l'un est un mod de matériau et l'autre un mod d'amélioration. Pour les mods appliqués à l'armure portée sur le buste, doublez le poids et le coût (c'est déjà fait pour les mods réservés au buste). Les personnages super mutants ne peuvent pas porter d'autre armure que l'armure de pillard. Tous les mods de matériau de l'armure de pillard **s'installent avec la compétence Réparation**.

Armures ombrées

Une grande partie des types d'armures énumérés dans cette section peuvent recevoir un module pour devenir **ombrées**. Une armure ombrée présente une surface plus sombre et qui reflète moins la lumière pour qu'il soit plus difficile de voir celui qui la porte sous une lumière faible ou dans le noir.

- Si vous portez 1 ou 2 pièces d'armure ombrée, vous pouvez ignorer la première complication obtenue sur un test de **Discrétion** que vous tentez avec une lumière faible ou dans le noir.
- Si vous portez 3 pièces d'armure ombrée ou plus, vous pouvez relancer une fois par scène un seul d20 sur un test de **Discrétion** que vous tentez sous une lumière faible ou dans le noir.
- Si vous portez 5 pièces d'armure ombrée ou plus, vous pouvez relancer un seul d20 sur tout test de **Discrétion** que vous tentez sous une lumière faible ou dans le noir.

Pour les besoins de cette règle, une armure couvrant le buste compte comme 2 pièces d'armure. Une armure ombrée ne fournit aucun bonus si vous êtes à l'intérieur d'une armure assistée.

Mods de matériau réservés à l'armure de pillard

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Soudé	+1	+1	–	–	+0,5	+3	–
Trempé	+2	+2	–	–	+0,5	+6	–
Renforcé	+3	+3	–	–	+1	+9	Armurier 1
Étayé	+4	+4	–	–	+1,5	+12	Armurier 1

ARMURE DE CUIR

Fabriquées à partir de peaux d'animaux tannées et traitées, ces pièces de cuir durci fournissent une protection modeste contre les impacts physiques et les tirs. Elles contribuent aussi à isoler celui qui les porte du feu et des autres énergies dangereuses.

Chaque pièce d'armure de cuir peut accepter 2 mods, dont l'un est un mod de matériau et l'autre un mod d'amélioration. Pour les mods appliqués à l'armure portée sur le buste, doublez le poids et le coût (c'est déjà fait pour les mods réservés au buste seul). Tous les mods de matériau de l'armure de cuir **s'installent avec la compétence Réparation**.

Mods de matériau réservés à l'armure de cuir

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Cuir bouilli	+1	+1	–	–	+0,5	+5	–
Cuir armé	+2	+2	–	–	+0,5	+10	–
Cuir traité	+3	+3	–	–	+0,5	+15	Armurier 1
Cuir ombré	+3	+3	–	*Ombré* (voir encadré correspondant)	+0,5	+20	Armurier 1
Cuir clouté	+4	+4	–	–	+1	+25	Armurier 1

ARMURE DE MÉTAL

Des plaques de métal forgé reliées les unes aux autres et maintenues sur le corps du porteur par des sangles en cuir ou en tissu qui fournissent une protection décente contre les impacts balistiques tels que les attaques de corps à corps et les tirs, mais moins contre les attaques énergétiques, car les plaques en métal conduisent la chaleur.

Chaque pièce d'armure de métal, mis à part le casque, peut accepter 2 mods, dont l'un est un mod de matériau et l'autre un mod d'amélioration. Un casque en métal ne peut accepter qu'un mod de matériau. Pour les mods appliqués à l'armure portée sur le buste, doublez le poids et le coût (c'est déjà fait pour les mods réservés au buste seul). Tous les mods de matériau de l'armure de métal **s'installent avec la compétence Réparation**.

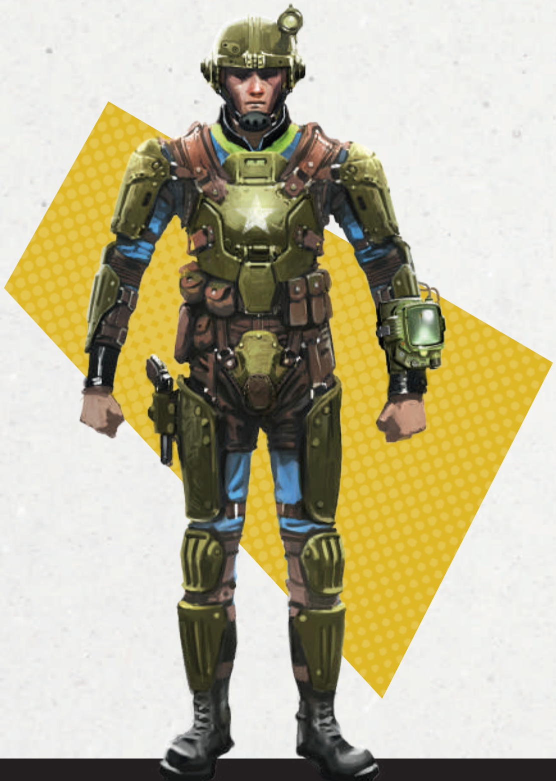
Mods de matériau réservés à l'armure de métal

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Métal peint	+1	+1	–	–	+0,5	+10	–
Métal émaillé	+2	+2	–	–	+1	+20	Armurier 1
Métal ombré	+2	+2	–	*Ombré* (voir encadré correspondant)	+1	+25	Armurier 1
Métal allié	+3	+3	–	–	+1,5	+30	Armurier 1
Métal poli	+4	+4	–	–	+2	+40	Armurier 2

ARMURE DE COMBAT

Des pièces d'armures spécialement fabriquées, conçues avant la Grande Guerre et distribuées aux soldats de l'armée des États-Unis. Cette armure a été construite pour protéger son porteur contre les attaques balistiques comme énergétiques, sans pour autant être encombrante ou gêner les mouvements. La Confrérie de l'Acier a tendance à utiliser des armures de combat pour ses troupes quand elle manque d'armures assistées ou qu'une telle armure ne convient pas à la mission concernée.

Chaque pièce d'armure de combat mis à part le casque peut accepter 2 mods, dont l'un est un mod de matériau et l'autre un mod d'amélioration. Un casque d'armure de combat ne peut accepter qu'un mod de matériau. Pour les mods appliqués à l'armure portée sur le buste, doublez le poids et le coût (c'est déjà fait pour les mods réservés au buste seul). Tous les mods de matériau de l'armure de combat **s'installent avec la compétence Réparation**.



Mods de matériau réservés à l'armure de combat

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Renforcé	+1	+1	–	–	+0,5	+15	–
Ombré	+1	+1	–	*Ombré* (voir encadré correspondant)	+0,5	+15	Armurier 1
Fibre de verre	+2	+2	–	–	+0,5	+30	Armurier 1
Polymère	+3	+3	–	–	+1	+45	Armurier 1

ARMURE DE SYNTHÉTIQUE

Développée par l'Institut, l'armure de synthétique est clairement reconnaissable et fournit une excellente protection, surtout contre les armes à énergie, mais n'est véritablement présente que dans le Commonwealth et les autres lieux où se rendent les synthés de l'Institut. Comme les armures de cette facture sont rares, elles sont difficiles à acquérir pour quiconque n'est pas en bons termes avec l'Institut et chères même en remplissant cette condition.

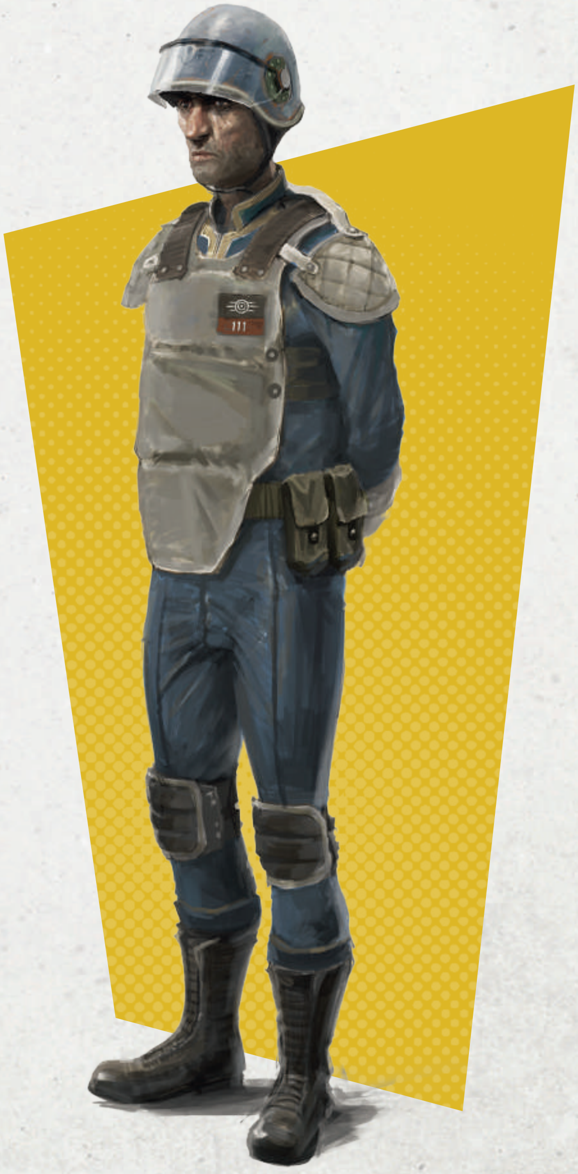
Chaque pièce d'armure de synthétique mis à part le casque peut accepter 2 mods, dont l'un est un mod de matériau et l'autre un mod d'amélioration. Un casque de synthétique ne peut accepter qu'un mod de matériau. Pour les mods appliqués à l'armure portée sur le buste, doublez le poids et le coût (c'est déjà fait pour les mods réservés au buste seul). Tous les mods de matériau de l'armure de synthétique **s'installent avec la compétence Réparation**.

Mods de matériau réservés à l'armure de synthétique

MOD DE MATÉRIAU	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
Stratifié	+1	+1	–	–	+0,5	+5	–
Résineux	+2	+2	–	–	+0,5	+10	Armurier 1
Microfibre de carbone	+3	+3	–	–	+1	+15	Armurier 1
Nanofilament	+4	+4	–	–	+1,5	+20	Armurier 1

ARMURE DE SÉCURITÉ VAULT-TEC

Composée d'un long tablier pare-balles et d'épaulières et accompagnée d'un casque résistant aux chocs, cette armure fut distribuée en peu d'exemplaires à chaque Abri pour les habitants de l'Abri choisis pour jouer le rôle de personnel de sécurité. Elle fournit une protection modeste et n'est pas particulièrement volumineuse, mais ne tiendra probablement pas le coup face à des armes lourdes, pour la simple et bonne raison que les Abris étaient censés être des environnements contrôlés, dans lesquels l'armement redoutable du dehors n'était pas présent.



AMÉLIORATIONS D'ARMURE

Les améliorations d'armure s'appliquent à tous les types d'armures énumérés juste avant (mis à part l'armure de sécurité Vault-Tec) et sont rassemblées ci-dessous afin de ne pas être répétées pour chaque armure. Toutes les améliorations d'armure **s'installent avec la compétence Réparation**.

Mods d'amélioration d'armure

MOD D'AMÉLIORATION	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			AUTRES EFFETS	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION				
TOUTES LES LOCALISATIONS							
Structure légère	–	–	–	–	–1	+1	–
Poches	–	–	–	+10 en charge maximale	+1	+1	–
Larges poches	–	–	–	+20 en charge maximale	+1	+5	
Revêtement en plomb	–	–	3	–	+2	+5	Armurier 2, Scientifique 1
Structure ultra légère	–	–	–	–	–3	+7	Armurier 3
AMÉLIORATIONS RÉSERVÉES AU BUSTE							
Rembourrage	–	–	–	+2 à toutes les résistances aux dégâts contre les armes à Zone d'impact	+2	+1	–
Revêtement amianté	–	+3	–	Ignorez les dégâts énergétiques venant de l'effet de dégâts Persistant	+2	+3	Armurier 1
Densifié	–	–	–	+4 à toutes les résistances aux dégâts contre les armes à Zone d'impact	+2	+7	Armurier 3
BioCommMesh	–	–	–	Les effets des drogues durent deux fois plus longtemps (voir page 164)	+1	+9	Armurier 4, Scientifique 2
Pneumatique	–	–	–	L'effet de dégâts Étourdissant nécessite 2+ Effets sur le jet de dégâts pour s'appliquer à vous	+1	+9	Armurier 4
AMÉLIORATIONS RÉSERVÉES AUX BRAS							
Bagarreur	–	–	–	Les attaques à mains nues infligent +1 🎲 de dégâts	+0,5	+1	Armurier 1
Renforcé	–	–	–	+2 à toutes les résistances aux dégâts contre les attaques de corps à corps	+0,5	+1	Armurier 1
Stabilisé	–	–	–	Quand vous visez et que vous portez une attaque à distance, +1 🎲 aux dégâts de l'attaque	+0,5	+1	Armurier 2
Aérodynamique	–	–	–	Vous pouvez dépenser jusqu'à 4 PA en dégâts bonus pour les attaques de corps à corps	–	+1	Armurier 3
Alourdi	–	–	–	Les attaques de corps à corps et à mains nues gagnent Perforant 1	+0,5	+3	Armurier 4
AMÉLIORATIONS RÉSERVÉES AUX JAMBES							
Amortissement	–	–	–	+2 résistance aux dégâts balistiques contre les dégâts de chute	–	+1	Armurier 1
Silencieux	–	–	–	Vous pouvez relancer 1d20 sur les tests de **Discrétion**	–	+2	Armurier 2

ARMURES ASSISTÉES

L’armure d’infanterie de combat assistée, aussi appelée armure d’infanterie assistée ou simplement armure assistée, est une technologie de défense personnelle développée avant la Grande Guerre par l’entreprise de Défense nationale américaine West Tek. Elle représente le nec plus ultra en matière de protection personnelle, combinant une excellente protection contre les armes légères et les dangers du champ de bataille et la capacité de porter aisément des armes lourdes en combat.

En raison de leur origine commune, tous les modèles d’armure assistée partagent la même structure de base. Chaque armure est construite sur la base d’un châssis d’armure de West Tek qui fournit un exosquelette motorisé augmentant la force du porteur et lui permet de chuter de très haut sans dommages ; lors des utilisations d’origine, les soldats en armure assistée étaient tout simplement largués par des avions volant à basse altitude, s’écrasaient au sol, mais sans subir de désagrément et étaient prêts à combattre quelques instants plus tard.

L’énergie dont une armure assistée a besoin pour fonctionner vient d’une centrale à fusion intégrée au châssis, qui consomme généralement des réacteurs à fusion (d’anciens modèles avaient tenté d’utiliser d’autres sources d’énergie, mais ils sont rares à présent, car ces versions se révélèrent rarement fonctionnelles).

Armure assistée

PIÈCE D’ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			POINTS DE VIE	LOCALISATIONS COUVERTES	POIDS	COÛT	RARETÉ
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION					
Châssis d’armure	–	–	–	–	Toutes	4 500	75	4
Casque A. A. de pillard	6	4	7	7	Tête	7	50	2
Plastron A. A. de pillard	8	6	9	10	Buste	11	100	2
Brassard A. A. de pillard	4	3	7	7	Bras	8	75	2
Jambière A. A. de pillard	4	3	7	7	Jambe	8,5	75	2
Casque T-45	6	4	7	7	Tête	6	60	2
Plastron T-45	8	7	9	14	Buste	10	140	2
Brassard T-45	4	3	7	7	Bras	7,5	100	2
Jambière T-45	4	3	7	7	Jambe	7,5	100	2
Casque T-51	6	5	7	9	Tête	6	80	3
Plastron T-51	8	7	9	18	Buste	10	180	3
Brassard T-51	5	4	7	9	Bras	7,5	130	3
Jambière T-51	5	4	7	9	Jambe	7,5	10	3
Casque T-60	7	6	7	10	Tête	6	650	4
Plastron T-60	9	8	9	21	Buste	10	750	4
Brassard T-60	6	5	7	10	Bras	7,5	700	4
Jambière T-60	6	5	7	10	Jambe	7,5	700	4
Casque X-01	8	7	7	12	Tête	6	60	5
Plastron X-01	10	8	9	24	Buste	10	140	5
Brassard X-01	7	6	7	12	Bras	7,5	100	5
Jambière X-01	7	6	7	12	Jambe	7,5	100	5

CHÂSSIS D'ARMURE

Le châssis d'armure standard est un exosquelette motorisé de West Tek. Il est alimenté par une microcentrale à fusion TX-28 dorsal, compatible avec les réacteurs à fusion standard (voir page 94). Un châssis d'armure ne peut pas recevoir de module.

- **Utilisation :** s'installer dans un châssis d'armure ou le quitter nécessite une action capitale. L'armure consomme 1 charge de son réacteur à fusion à la fin de chaque scène lors de laquelle elle est utilisée. Si cela en vient à faire tomber le réacteur à fusion à 0 charge, le châssis n'est plus alimenté en énergie. Si vous obtenez une complication sur un test d'**Athlétisme** effectué pendant que vous utilisez l'armure assistée, l'armure peut (si le MJ le décide) consommer des charges supplémentaires, car une activité physique intense nécessite davantage d'énergie.

- **Atterrissage à impact :** un personnage qui porte une armure assistée ne subit pas de dégâts s'il chute ou se laisse tomber, quelle que soit la hauteur. D'ailleurs, lorsque vous atterrissez d'une hauteur supérieure à 3 mètres vous infligez 3 de dégâts à toute créature (ou autre objet pouvant subir des dégâts) à portée de main au moment de l'impact. Ces dégâts s'appliquent même quand l'armure n'est plus alimentée en énergie.

- **Augmentation de Force :** un personnage qui porte une armure assistée utilise la **FOR** de 11 du châssis d'armure au lieu de la sienne à toutes fins utiles (par exemple les tests de compétence, la charge maximale et le bonus aux dégâts de corps à corps). De plus, le poids du châssis d'armure et de toute pièce d'armure fixée dessus n'est pas comptabilisé pour déterminer si le porteur a ou non atteint sa charge maximale. Ces avantages sont perdus si l'armure n'est plus alimentée en énergie.

- **Environnement hermétique :** tant que l'armure est hermétique (c'est-à-dire qu'elle a un composant pour chaque localisation et qu'aucun de ces composants n'est endommagé), elle fournit une atmosphère respirable, ce qui permet au porteur de survivre sous l'eau, dans un nuage de gaz toxique ou dans d'autres conditions normalement dommageables du même genre. Cet avantage est perdu si l'armure n'est plus alimentée en énergie.

- **Robustesse ablative :** quand un personnage qui porte une armure assistée est attaqué ou subit des dégâts venant d'une autre source, la résistance aux dégâts appropriée de la pièce d'armure couvrant cette localisation est déduite des dégâts, et les dégâts restants sont déduits des points de vie de la pièce d'armure. Lorsqu'une pièce d'armure devrait subir un coup critique (5 points de dégâts ou plus en un seul coup) ou que ses PV tombent à 0, elle est **endommagée**. Les pièces d'armure endommagées ne fournissent plus de protection, les coups qui touchent cette localisation touchent donc le porteur et concernent les résistances aux dégâts et les PV du porteur.

- **Technologique :** les pièces d'armure ne regagnent pas de PV naturellement et ne peuvent pas en regagner avec des Stimpaks ou avec la compétence **Médecine**. Elles doivent être réparées, de la même manière que les robots (voir page 34). Les armures assistées sont touchées par tous les effets qui ciblent ou touchent les machines ou les robots.

ARMURE ASSISTÉE DE PILLARD

Des pièces d'armure artisanales fabriquées à partir de ferraille et de pièces d'armure assistée récupérées après avoir été jetées par le propriétaire d'origine, car trop endommagées pour être réparées correctement. Comme c'est une amure totalement improvisée avec les moyens du bord, l'armure assistée de pillard est relativement faible par rapport aux armures assistées en bon état.

Chaque pièce d'armure assistée de pillard peut accepter 2 mods, dont l'un est un mod d'amélioration et l'autre un mod de système. Tous les mods d'amélioration réservés à l'armure assistée de pillard **s'installent avec la compétence Réparation**.

L'armure assistée de pillard peut utiliser tous les mods de système normaux (voir page 144) sauf les bracelets Tesla, et peut aussi utiliser le mod de système ci-dessous, lequel **s'installe avec la compétence Réparation :**

Mods d'amélioration réservés à l'armure assistée de pillard

MOD D'AMÉLIORATION	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			POINTS DE VIE	LOCALISATION	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION					
Casque Raider II	+1	–	–	+3	Tête	+0,5	+5	Armurier 1
Plastron Raider II	+1	–	–	+4	Buste	+1	+10	Armurier 1
Brassard Raider II	+1	–	–	+3	Bras	+1	+7	Armurier 1
Jambière Raider II	+1	–	–	+3	Jambe	+1	+7	Armurier 1

Mod de système réservé à l'armure assistée de pillard

MOD DE SYSTÈME	EFFETS	LOCALISATION	POIDS	COÛT	APTITUDES
Barre d'armature soudée	Les ennemis qui vous portent une attaque de corps à corps ou à mains nues et subissent une complication subissent 2 de dégâts	Buste	+1	+25	Armurier 1

ARMURE ASSISTÉE T-45

Développée avant la Grande Guerre, l'armure T-45 fut à l'origine conçue et fabriquée pour l'armée américaine par l'entreprise de Défense nationale américaine West Tek. L'armure assistée T-45 fut la première version de l'armure assistée à être utilisée avec succès au combat, en tant que telle, elle reste relativement répandue même plus de deux cents ans plus tard.

Chaque pièce d'armure assistée T-45 peut accepter 3 mods : 1 mod d'amélioration, 1 mod de blindage et 1 mod de système. Tous les mods d'amélioration réservés à l'armure assistée T-45 **s'installent avec la compétence Réparation**.

Mods d'amélioration réservés à l'armure assistée T-45

MOD D'AMÉLIORATION	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			POINTS DE VIE	LOCALISATION	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION					
Casque T-45b	–	–	–	+1	Tête	+0,5	+3	Armurier 1
Plastron T-45b	–	–	–	+1	Buste	+0,5	+7	Armurier 1
Brassard T-45b	+1	+1	–	+1	Bras	+0,5	+7	Armurier 1
Jambière T-45b	+1	+1	–	+1	Jambe	+0,5	+7	Armurier 1
Casque T-45c	+1	+1	–	+2	Tête	+0,5	+6	Armurier 2
Plastron T-45c	–	–	–	+4	Buste	+1	+14	Armurier 2
Brassard T-45c	+2	+2	–	+2	Bras	+1	+10	Armurier 2
Jambière T-45c	+2	+2	–	+2	Jambe	+1	+10	Armurier 2
Casque T-45d	+1	+1	–	+3	Tête	+1	+9	Armurier 2, Scientifique 1
Plastron T-45d	+1	+1	–	+5	Buste	+1,5	+21	Armurier 2, Scientifique 1
Brassard T-45d	+2	+3	–	+3	Bras	+1	+15	Armurier 2, Scientifique 1
Jambière T-45d	+2	+3	–	+3	Jambe	+1	+15	Armurier 2, Scientifique 1
Casque T-45e	+1	+2	–	+3	Tête	+1	+12	Armurier 3, Scientifique 1
Plastron T-45e	+1	+1	–	+7	Buste	+2	+28	Armurier 3, Scientifique 1
Brassard T-45e	+3	+3	–	+3	Bras	+1,5	+20	Armurier 3, Scientifique 1
Jambière T-45e	+3	+3	–	+3	Jambe	+1,5	+20	Armurier 3, Scientifique 1
Casque T-45f	+2	+2	–	+4	Tête	+1,5	+15	Armurier 3, Scientifique 2
Plastron T-45f	+1	+1	–	+8	Buste	+2,5	+35	Armurier 3, Scientifique 2
Brassard T-45f	+3	+4	–	+4	Bras	+2	+25	Armurier 3, Scientifique 2
Jambière T-45f	+3	+4	–	+4	Jambe	+2	+25	Armurier 3, Scientifique 2

ARMURE ASSISTÉE T-51

L'armure assistée T-51b était le modèle le plus avancé à être utilisé à grande échelle avant le début de la Grande Guerre. Employée pour la première fois, naturellement avec beaucoup de succès, lors de la Réclamation d'Anchorage, l'armure assistée T-51 devint rapidement l'armure standard pour les régiments d'infanterie lourde de l'armée. La T-51 était l'apogée de la technologie d'armure assistée d'avant-guerre, déployée à une échelle suffisamment vaste pour être encore présente plusieurs siècles plus tard dans les Terres désolées. Fabriquée à partir d'un composé de polylaminé, la carapace externe d'une armure T-51 est étonnamment légère et intègre un revêtement ablatif dans un alliage d'argent qui réfracte et dissipe efficacement les émissions laser.

Chaque pièce d'armure assistée T-51 peut accepter 3 mods : 1 mod d'amélioration, 1 mod de blindage et 1 mod de système. Tous les mods d'amélioration réservés à l'armure assistée T-51 **s'installent avec la compétence Réparation**.

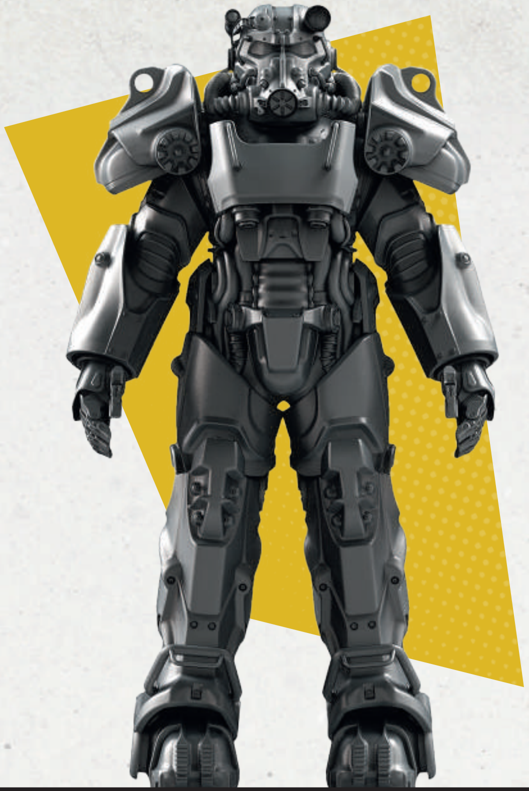
Mods d'amélioration réservés à l'armure assistée T-51

MOD D'AMÉLIORATION	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			POINTS DE VIE	LOCALISATION	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION					
Casque T-51b	–	–	–	+1	Tête	+0,5	+4	Armurier 1
Plastron T-51b	+1	–	–	+1	Buste	+0,5	+9	Armurier 1
Brassard T-51b	–	–	–	+1	Bras	+0,5	+6	Armurier 1
Jambière T-51b	–	–	–	+1	Jambe	+0,5	+6	Armurier 1
Casque T-51c	–	+1	–	+1	Tête	+0,5	+8	Armurier 2
Plastron T-51c	+1	+1	–	+3	Buste	+1	+18	Armurier 2
Brassard T-51c	+1	+1	–	+1	Bras	+1	+13	Armurier 2
Jambière T-51c	+1	+1	–	+1	Jambe	+1	+13	Armurier 2
Casque T-51d	+1	+1	–	+2	Tête	+1	+12	Armurier 2, Scientifique 1
Plastron T-51d	+1	+1	–	+4	Buste	+1,5	+27	Armurier 2, Scientifique 1
Brassard T-51d	+1	+1	–	+2	Bras	+1	+19	Armurier 2, Scientifique 1
Jambière T-51d	+1	+1	–	+2	Jambe	+1	+19	Armurier 2, Scientifique 1
Casque T-51e	+1	+1	–	+3	Tête	+1	+16	Armurier 3, Scientifique 1
Plastron T-51e	+2	+1	–	+6	Buste	+2	+36	Armurier 3, Scientifique 1
Brassard T-51e	+1	+2	–	+3	Bras	+1,5	+26	Armurier 3, Scientifique 1
Jambière T-51e	+1	+2	–	+3	Jambe	+1,5	+26	Armurier 3, Scientifique 1
Casque T-51f	+1	+2	–	+3	Tête	+1,5	+20	Armurier 3, Scientifique 2
Plastron T-51f	+2	+2	–	+7	Buste	+2,5	+45	Armurier 3, Scientifique 2
Brassard T-51f	+2	+2	–	+3	Bras	+2	+32	Armurier 3, Scientifique 2
Jambière T-51f	+2	+2	–	+3	Jambe	+2	+32	Armurier 3, Scientifique 2

ARMURE ASSISTÉE T-60

Développée peu après la victoire de l'armée des États-Unis à Anchorage, la série T-60 d'armures assistées fut conçue comme la prochaine génération d'armures censée remplacer la série T-51. Elle était en cours de distribution aux unités de l'armée américaine en service à l'intérieur du pays lorsque les bombes tombèrent, ce qui signifie que de grandes quantités étaient encore en stock en attendant le déploiement. En conséquence, la Confrérie de l'Acier a récupéré de gros stocks de ce modèle d'armure assistée et les soldats de la Confrérie en armure T-60 sont devenus la marque clairement reconnaissable de sa présence dans une région donnée.

Chaque pièce d'armure assistée T-60 peut accepter 3 mods : 1 mod d'amélioration, 1 mod de blindage et 1 mod de système. Tous les mods d'amélioration réservés à l'armure assistée T-60 **s'installent avec la compétence Réparation**.



Mods d'amélioration réservés à l'armure assistée T-60

MOD D'AMÉLIORATION	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			POINTS DE VIE	LOCALISATION	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION					
Casque T-60b	+1	+1	–	+1	Tête	+0,5	+32	–
Plastron T-60b	–	–	–	+2	Buste	+0,5	+37	–
Brassard T-60b	+1	+1	–	+1	Bras	+0,5	+35	–
Jambière T-60b	+1	+1	–	+1	Jambe	+0,5	+35	–
Casque T-60c	+1	+1	–	+2	Tête	+1,5	+64	Armurier 1, Scientifique 1
Plastron T-60c	+1	–	–	+3	Buste	+1	+74	Armurier 1, Scientifique 1
Brassard T-60c	+1	+1	–	+2	Bras	+1	+70	Armurier 1, Scientifique 1
Jambière T-60c	+1	+1	–	+2	Jambe	+1	+70	Armurier 1, Scientifique 1
Casque T-60d	+1	+2	–	+2	Tête	+1	+96	Armurier 2, Scientifique 1
Plastron T-60d	+1	+1	–	+5	Buste	+1,5	+111	Armurier 2, Scientifique 1
Brassard T-60d	+1	+2	–	+2	Bras	+1	+105	Armurier 2, Scientifique 1
Jambière T-60d	+1	+2	–	+2	Jambe	+1	+105	Armurier 2, Scientifique 1
Casque T-60e	+2	+2	–	+3	Tête	+1	+128	Armurier 3, Scientifique 1
Plastron T-60e	+1	+1	–	+7	Buste	+2	+148	Armurier 3, Scientifique 1
Brassard T-60e	+2	+2	–	+3	Bras	+1,5	+140	Armurier 3, Scientifique 1
Jambière T-60e	+2	+2	–	+3	Jambe	+1,5	+140	Armurier 3, Scientifique 1
Casque T-60f	+2	+3	–	+4	Tête	+1,5	+160	Armurier 3, Scientifique 2
Plastron T-60f	+2	+1	–	+8	Buste	+2,5	+185	Armurier 3, Scientifique 2
Brassard T-60f	+2	+3	–	+4	Bras	+2	+175	Armurier 3, Scientifique 2
Jambière T-60f	+2	+3	–	+4	Jambe	+2	+175	Armurier 3, Scientifique 2

ARMURE ASSISTÉE X-01

Développée peu avant la chute des bombes, la série X-01 d'armures assistées en était encore au stade de prototype à la fin de la Grande Guerre. Le travail fut achevé par ce qui restait de l'armée des États-Unis après l'explosion des engins nucléaires. Cette armure offre une protection supérieure à celle des modèles d'armure assistée antérieurs, mais n'a jamais été fabriquée en grandes quantités, ce qui la rend particulièrement rare.

Chaque pièce d'armure assistée X-01 peut accepter 3 mods : 1 mod d'amélioration, 1 mod de blindage et 1 mod de système. Tous les mods d'amélioration réservés à l'armure assistée X-01 **s'installent avec la compétence Réparation**.

L'armure assistée X-01 peut utiliser tous les mods de système normaux (voir page 144) et tous les mods de blindage normaux sauf Revêtement antigel. Elle peut aussi utiliser le mod de blindage ci-dessous, lequel **s'installe avec la compétence Réparation** :

Mods d'amélioration réservés à l'armure assistée X-01

MOD D'AMÉLIORATION	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS			POINTS DE VIE	LOCALISATION	POIDS	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES	DE RADIATION					
Casque Mk II	–	–	–	+1	Tête	+0,5	+7	–
Plastron Mk II	–	–	–	+1	Buste	+0,5	+14	–
Brassard Mk II	+1	+1	–	–	Bras	+0,5	+10	–
Jambière Mk II	+1	+1	–	–	Jambe	+0,5	+10	–
Casque Mk III	+1	–	–	+1	Tête	+0,5	+14	Armurier 1, Scientifique 1
Plastron Mk III	–	+1	–	+2	Buste	+1	+28	Armurier 1, Scientifique 1
Brassard Mk III	+1	+1	–	+1	Bras	+1	+20	Armurier 1, Scientifique 1
Jambière Mk III	+1	+1	–	+1	Jambe	+1	+20	Armurier 1, Scientifique 1
Casque Mk IV	+1	+1	–	+2	Tête	+1	+21	Armurier 2, Scientifique 1
Plastron Mk IV	+1	+1	–	+3	Buste	+1,5	+42	Armurier 2, Scientifique 1
Brassard Mk IV	+1	+1	–	+2	Bras	+1	+30	Armurier 2, Scientifique 1
Jambière Mk IV	+1	+1	–	+2	Jambe	+1	+30	Armurier 2, Scientifique 1
Casque Mk V	+2	+1	–	+2	Tête	+1	+28	Armurier 3, Scientifique 1
Plastron Mk V	+1	+2	–	+4	Buste	+2	+56	Armurier 3, Scientifique 1
Brassard Mk V	+2	+2	–	+2	Bras	+1,5	+40	Armurier 3, Scientifique 1
Jambière Mk V	+2	+2	–	+2	Jambe	+1,5	+40	Armurier 3, Scientifique 1
Casque Mk VI	+2	+2	–	+3	Tête	+1,5	+35	Armurier 3, Scientifique 2
Plastron Mk VI	+2	+2	–	+5	Buste	+2,5	+70	Armurier 3, Scientifique 2
Brassard Mk VI	+2	+3	–	+4	Bras	+2	+50	Armurier 3, Scientifique 2
Jambière Mk VI	+2	+3	–	+4	Jambe	+2	+50	Armurier 3, Scientifique 2

Mod de blindage réservé à l'armure assistée X-01

MOD DE BLINDAGE	EFFETS	LOCALISATION	POIDS	COÛT	APTITUDES
Protection IEM	+2 résistance aux dégâts énergétiques	N'importe laquelle	+0,5	+20	Armurier 1

MODS D'ARMURE ASSISTÉE

Les mods d'armure assistée s'appliquent à tous les types d'armures présentés juste avant (sauf exception) et sont rassemblés ci-dessous pour éviter de les répéter pour chaque armure. Il existe deux grands types de mod d'armure assistée : les mods de **système**, qui fournissent des fonctionnalités supplémentaires à l'armure, et les mods de **blindage** qui modifient la surface externe de l'armure.

Un blindage peut être appliqué séparément à n'importe quelle pièce d'armure assistée. Cependant, à cause des différences de taille, le coût et le poids d'un mod de blindage appliqué sur un plastron sont doublés. À cause de sa nature artisanale, l'armure assistée de pillard ne peut pas accepter de mod de blindage. **La compétence requise pour installer chaque mod est indiquée dans sa ligne du tableau.**

Mods d'armure assistée

MOD	EFFET	LOCALISATION	POIDS	COÛT	APTITUDES	COMPÉTENCE
MODS DE SYSTÈME						
Épurateur de radiations	Ignorez les dégâts de radiation venant de la nourriture ou des boissons Irradiées consommées tant que l'armure est alimentée en énergie	Tête	+0,5	+100	Scientifique 2	Sciences
Détecteur	Vous pouvez relancer 1d20 sur tous vos tests de **PER** tant que l'armure est alimentée en énergie	Tête	+0,5	+100	Scientifique 3	Sciences
ATH de visée	Quand vous effectuez l'action mineure viser, vous pouvez effectuer une deuxième action mineure pour 0 PA tant que l'armure est alimentée en énergie	Tête	+0,5	+100	Scientifique 3	Sciences
Base de données interne	Vous pouvez relancer 1d20 sur tous vos tests d'**INT** tant que l'armure est alimentée en énergie	Tête	+0,5	+100	Scientifique 2	Sciences
Barre d'armature soudée (armure de pillard seulement)	Les ennemis qui vous portent une attaque de corps à corps ou à mains nues et subissent une complication subissent 2 🎲 de dégâts	Buste	+1	+25	Armurier 1	Réparation
Noyau de réacteur	Tant que l'armure est alimentée en énergie, si au début de votre tour, la réserve du groupe ne contient pas de PA, ajoutez-y +1 PA	Buste	+1	+100	Scientifique 3	Sciences
Purificateur sanguin	Vous pouvez relancer le jet de dépendance pour les drogues addictives tant que l'armure est alimentée en énergie	Buste	+1	+100	Scientifique 1	Sciences
Protocoles d'urgence	Tant que l'armure est alimentée en énergie, si vos PV actuels sont en dessous du quart de votre maximum, ajoutez +1 à votre défense et +3 à toutes vos résistances aux dégâts	Buste	+1	+100	Scientifique 4	Sciences
Servomoteurs de déplacement assisté	La **FOR** du châssis d'armure passe à 13 tant que l'armure est alimentée en énergie	Buste	+1	+100	Scientifique 3	Sciences
Dynamo cinétique	Tant que l'armure est alimentée en énergie, si vous subissez des dégâts (après les réductions des résistances aux dégâts), ajoutez +1 à la réserve de PA du groupe	Buste	+1	+100	Scientifique 4	Sciences
Pompe médicale	Tant que l'armure est alimentée en énergie, quand vos PV tombent en dessous de la moitié de votre maximum, vous utilisez immédiatement un Stimpak et vous regagnez 3 PV ou vous traitez 1 blessure	Buste	+1	+100	Scientifique 4	Sciences

MOD	EFFET	LOCALISATION	POIDS	COÛT	APTITUDES	COMPÉTENCE
Plaques réactives	Tant que l'armure est alimentée en énergie, quand vous subissez des dégâts venant d'une attaque de corps à corps ou à mains nues, vous infligez une quantité de dégâts balistiques égale à la moitié du total de dégâts obtenu sur le jet à l'attaquant en retour	Buste	+1	+100	Armurier 4	Réparation
Bobines Tesla	Tant que l'armure est alimentée en énergie, chaque fois qu'un ennemi vous porte une attaque de corps à corps, il subit 4 🎲 de dégâts énergétiques	Buste	+1	+100	Scientifique 3	Sciences
Stealth Boy	Vous pouvez activer un Stealth Boy (voir page 171) une fois par scène en dépensant 1 charge	Buste	+0,5	+100	Scientifique 4	Sciences
Jetpack	Quand vous vous déplacez, vous pouvez activer un jetpack en dépensant 1 charge, ce qui vous permet de vous déplacer de 1 zone supplémentaire (à l'horizontale ou à la verticale) ou de gagner suffisamment de hauteur pour effectuer un atterrissage à impact	Buste	+0,5	+500	Armurier 4, Scientifique 4	Réparation
Poing rouillé	Vos attaques à mains nues gagnent l'effet de dégâts Persistant	Bras	+0,5	+50	Forgeron 1	Réparation
Bracelets hydrauliques	Tant que l'armure est alimentée en énergie, vos attaques à mains nues infligent +2 🎲 de dégâts	Bras	+0,5	+100	Forgeron 3	Réparation
Bracelets optimisés	Tant que l'armure est alimentée en énergie, vous pouvez dépenser jusqu'à 4 PA en dégâts bonus pour les attaques de corps à corps	Bras	+0,5	+100	Forgeron 1	Réparation
Bracelets Tesla	Tant que l'armure est alimentée en énergie, vos attaques à mains nues infligent +2 🎲 de dégâts. Les dégâts de ces attaques sont énergétiques.	Bras	+0,5	+150	Forgeron 3, Scientifique 1	Réparation
Amortisseurs calibrés	Votre charge maximale augmente de +25	Jambe	+0,5	+100	Scientifique 2	Sciences
Évent d'explosion	Tant que l'armure est alimentée en énergie, quand vous atterrissez depuis une hauteur, vous infligez 4 🎲 de dégâts à toutes les créatures et objets pouvant subir des dégâts à portée courte	Jambe	+0,5	+100	Scientifique 3	Sciences
Servomoteurs à vitesse surmultipliée	Tant que l'armure est alimentée en énergie, quand vous sprintez, vous pouvez dépenser +2 PA pour vous déplacer de 1 zone supplémentaire	Jambe	+0,5	+100	Scientifique 3	Sciences
MODS DE BLINDAGE						
Blindage en titane	+1 PV pour la pièce d'armure (+2 pour le buste)	N'importe laquelle	+0,5	+10	Armurier 3	Réparation
Blindage en plomb	+2 résistance aux dégâts de radiation	N'importe laquelle	+1	+10	Armurier 1	Réparation
Revêtement photovoltaïque	+1 PA au début d'une scène si vous êtes directement exposé à la lumière du soleil (ne s'applique qu'une fois)	N'importe laquelle	+0,5	+10	Scientifique 3	Sciences
Revêtement antigel (interdit pour X-01)	+1 résistance aux dégâts énergétiques	N'importe laquelle	+0,5	+10	Armurier 1	Réparation
Blindage prismatique	+3 résistance aux dégâts énergétiques	N'importe laquelle	+1	+10	Scientifique 2	Sciences
Blindage antiexplosion	+2 à toutes les résistances aux dégâts contre les armes à Zone d'impact	N'importe laquelle	+0,5	+10	Scientifique 1	Sciences

ARMURE DE ROBOT

Les PJ Mister Handy ne peuvent pas porter de vêtements ou d'armure conçus et fabriqués pour des personnages humains, à l'exception de certains chapeaux (tout objet de type couvre-chef dont le nom inclut « chapeau »), qu'ils peuvent percher au-dessus de leur châssis principal sphérique, même si cela n'a aucun effet sur eux à part donner un style chic.

Pour se protéger et obtenir des effets utiles, les robots comme ceux de la série Mister Handy comptent sur leur structure et sur les matériaux de leur blindage. Les robots Mister Handy ont des localisations différentes de celles d'un personnage humanoïde : optique, corps, bras (bras 1, bras 2 et bras 3, mais pour les besoins des pièces d'armure, les trois bras sont toujours couverts en même temps) et propulseur. En plus de fournir des résistances aux dégâts, l'armure de robot peut modifier la charge maximale du robot sur lequel elle est fixée. Toutes les armures de robot mis à part les Blindages **s'installent avec la compétence Réparation**.

Types d'armure de robot

TYPE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS		LOCALISATION	CHARGE MAXIMALE	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES				
Blindage standard	2	0	Toutes	–	–	–
Blindage Mister Gutsy	2	2	Toutes	–10	–	–
Armure d'usine	+1	+1	Optique	–	10	–
Armure d'usine	+1	+1	Corps	–	20	–
Armure d'usine	+1	+1	Bras	–	10	–
Armure d'usine	+1	+1	Propulseur	–	10	–
Armure de stockage d'usine	+1	+1	Corps	+10	25	Armurier 1
Plaque de base	+2	–	Optique	–5	10	–
Plaque de base	+2	–	Corps	–10	20	–
Plaque de base	+2	–	Bras	–5	10	–
Plaque de base	+2	–	Propulseur	–5	10	–
Plaque dentelée	+2	–	Optique	–5	15	Armurier 1
Plaque dentelée	+2	–	Corps	–10	30	Armurier 1
Plaque dentelée	+2	–	Bras	–5	15	Armurier 1
Plaque dentelée	+2	–	Propulseur	–5	15	Armurier 1
Plaque néfaste	+2	–	Optique	–5	15	Armurier 1
Plaque néfaste	+2	–	Corps	–10	30	Armurier 1
Plaque néfaste	+2	–	Bras	–5	15	Armurier 1
Plaque néfaste	+2	–	Propulseur	–5	15	Armurier 1
Plaque toxique	+2	–	Optique	–5	15	Armurier 3
Plaque toxique	+2	–	Corps	–10	30	Armurier 3
Plaque toxique	+2	–	Bras	–5	15	Armurier 3
Plaque toxique	+2	–	Propulseur	–5	15	Armurier 3
Châssis actif	+1	+1	Optique	+5	15	–
Châssis actif	+1	+1	Corps	+10	30	–
Châssis actif	+1	+1	Bras	+5	15	–
Châssis actif	+1	+1	Propulseur	+5	15	–

TYPE D'ARMURE	RÉSISTANCES AUX DÉGÂTS		LOCALISATION	CHARGE MAXIMALE	COÛT	APTITUDES
	BALISTIQUES	ÉNERGÉTIQUES				
Châssis voltaïque	+2	+2	Optique	+5	20	Armurier 2
Châssis voltaïque	+2	+2	Corps	+10	40	Armurier 2
Châssis voltaïque	+2	+2	Bras	+5	20	Armurier 2
Châssis voltaïque	+2	+2	Propulseur	+5	20	Armurier 2
Châssis hydraulique	+3	+3	Optique	+2,5	30	Armurier 3
Châssis hydraulique	+3	+3	Corps	+5	60	Armurier 3
Châssis hydraulique	+3	+3	Bras	+2,5	30	Armurier 3
Châssis hydraulique	+3	+3	Propulseur	+2,5	30	Armurier 3

BLINDAGE STANDARD

Le blindage sorti d'usine par défaut fourni avec tous les modèles neufs de Mister Handy. Le coût n'est pas indiqué, car c'est le blindage par défaut avec lequel un personnage Mister Handy commence le jeu la plupart du temps.

BLINDAGE MISTER GUTSY

Identique au blindage standard, mais avec de meilleures propriétés d'absorption thermique pour le renforcer contre les armes à énergie. Ce blindage est le blindage standard pour un Mister Gutsy. C'est donc aussi le blindage par défaut pour tous les personnages Mister Handy qui choisissent le pack d'équipement de départ Mister Gutsy.

ARMURE D'USINE

Un ensemble de blindage d'armure standardisé fabriqué en usine conçu pour pouvoir être monté sur n'importe quel modèle de Mister Handy.

ARMURE DE STOCKAGE D'USINE

Une armure standard fabriquée en usine qui fournit également des compartiments de stockage supplémentaires pour augmenter la charge que peut porter le robot.

PLAQUE DE BASE

Une armure complémentaire artisanale qui peut être fixée sur la structure d'un robot pour fournir une protection supplémentaire contre les dangers physiques. Cependant, le volume et le design rudimentaire de cette armure réduisent la charge que le robot peut porter.

CAUTION
DO NOT OPEN DURING OPERATION

PLAQUE DENTELÉE

Un blindage d'armure artisanal aux bords dentelés et tranchants. Fournit la même protection que la plaque de base, mais s'avère plus dangereux pour ceux qui voudraient faire du mal au robot, car les excroissances aiguisées peuvent causer des blessures.

Spécial : quand une attaque de corps à corps est portée sur une localisation équipée de plaque dentelée et que l'attaquant subit une complication, l'attaquant subit 2 🎲 de dégâts Persistants (balistiques). De plus, les attaques de corps à corps portées avec des bras équipés de plaque dentelée gagnent l'effet de dégâts Persistant (balistiques).

PLAQUE NÉFASTE

Une armure artisanale recouverte d'une couche de matériaux toxiques représentant un risque pour la santé de quiconque cherche à infliger des dommages au robot ou à ses compagnons.

Spécial : quand une attaque de corps à corps est portée sur une localisation équipée de plaque néfaste et que l'attaquant subit une complication, l'attaquant subit 2 🎲 de dégâts Persistants (de poison). De plus, les attaques de corps à corps portées avec des bras équipés de plaque néfaste gagnent l'effet de dégâts Persistant (de poison).

MERCI D'ÊTRE RESTÉ !
PROFITEZ DU NOUVEAU MONDE !
NE VOUS INQUIÉTEZ PAS.
NOUS ÉTEINDRONS LA LUMIÈRE POUR VOUS !
— UN DOUX ADIEU DE —
VAULT-TEC !

PLAQUE TOXIQUE

Une armure artisanale fabriquée avec des plaques de métal irradié, dangereuse pour les créatures vivantes à proximité.

Spécial : quand une attaque de corps à corps est portée sur une localisation équipée de plaque toxique et que l'attaquant subit une complication, l'attaquant subit 2 🎲 de dégâts de radiation. De plus, les attaques de corps à corps portées avec des bras équipés de plaque toxique gagnent l'effet de dégâts Radioactif.

CHÂSSIS ACTIF

Un ensemble de plaques d'armure de confection spéciale équipé d'actionneurs et de systèmes moteurs qui facilitent les actions du robot.

Spécial : les attaques de corps à corps portées avec des bras équipés d'un châssis actif infligent +1 🎲 de dégâts. Si le propulseur du robot est équipé d'un châssis actif, le robot peut effectuer à la fois une action mineure se déplacer et une action capitale sprinter lors du même tour.

CHÂSSIS VOLTAÏQUE

Un ensemble de plaques d'armure de confection spéciale équipé de conduits et de condensateurs supplémentaires pour renforcer l'efficacité des armes à énergie.

Spécial : toute attaque du robot infligeant des dégâts énergétiques inflige +1 🎲 de dégâts si le robot est équipé d'au moins une pièce d'armure châssis voltaïque. Ce bonus augmente de +1 🎲 par tranche de 2 localisations supplémentaires équipées d'un revêtement voltaïque (donc +2 🎲 pour 3 pièces ou +3 🎲 pour 5 pièces ou plus).

CHÂSSIS HYDRAULIQUE

Un ensemble de plaques d'armure de confection spéciale dissimulant de puissants systèmes hydrauliques qui augmentent la force des mouvements du robot.

Spécial : les attaques de corps à corps portées avec des bras équipés d'un châssis hydraulique infligent +1 🎲 de dégâts et gagnent l'effet de dégâts Étourdissant.

CONSOMMABLES

La catégorie des consommables est une vaste catégorie d'objets qui englobe tous les objets devant être consommés pour être utilisés et qui ne peuvent naturellement être utilisés qu'une fois chacun (car ensuite, l'objet est consommé). Ils représentent une ressource finie nécessaire dans les Terres désolées, quelque chose que les survivants et les colons doivent rechercher, que ce soit en fouillant les vieilles maisons et les vieux magasins pour trouver des stocks de marchandises préservées, en développant leurs propres sources de nourriture et d'eau ou en pillant les réserves de ceux qui sont mieux approvisionnés.

En dehors des kits de réparation et des Stealth Boy (qui se trouvent dans leur propre section, « Autres consommables », à partir de la page 170), les personnages robots ne peuvent pas utiliser de consommables. Certains modèles de Mister Handy sont capables de boire des breuvages et même d'en sentir le goût grâce à des senseurs gustatifs avancés, mais ce faisant, ils n'obtiennent aucun avantage et ne risquent aucun inconvénient du point de vue des mécaniques de jeu ; ils n'ont pas besoin de manger et de boire pour survivre.

BOISSONS ET NOURRITURE IRRADIÉES

Certaines boissons et nourritures sont **Irradiées**, c'est-à-dire contaminées par les radiations omniprésentes dans les Terres désolées. Quand vous consommez une boisson ou de la nourriture irradiée, lancez 1 🎲. Si vous obtenez un Effet, vous subissez 1 point de dégâts de radiation qui ignore toute résistance venant de votre équipement ou de votre armure.

NOURRITURE

Généralement, la nourriture restaure une partie des points de vie du personnage et beaucoup de nourritures ont aussi des avantages secondaires, en particulier celles qui ont été véritablement cuisinées. Vous ne pouvez pas consommer de nourriture en combat ; esquiver les balles ou parer le coup de masse d'un super mutant est le genre de situation qui ne vous laisse pas le temps de grignoter. En dehors des combats, vous pouvez manger un seul objet entrant dans la catégorie nourriture par scène, car trop manger d'un coup risque de vous causer des problèmes.

Nourriture

OBJET	PV GUÉRIS	AUTRES EFFETS	IRRADIÉ ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Biscuits Fancy Lads	3	–	1 🎲	0,5	18	0
Blé surin	3	–	1 🎲	<0,5	5	1
Bol de nouilles	6	–	–	<0,5	20	2
Bombes sucrées	4	Vous gagnez +1 PA au début de la prochaine scène	1 🎲	<0,5	11	0
Bouchées d'écureuil	4	–	1 🎲	<0,5	4	1
Bouchées d'écureuil croustillantes	6	–	–	<0,5	6	2
Boules de gomme	3	–	1 🎲	<0,5	5	0
Brochette d'écureuil	7	–	–	<0,5	15	2
Brochette d'iguane	6	–	–	<0,5	33	2
Carotte	3	–	1 🎲	<0,5	3	1
Chair de radcafard	4	–	1 🎲	<0,5	3	0
Chips	3	–	1 🎲	<0,5	7	0
Côtelettes de yao guai	13	+2 résistance aux dégâts balistiques jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	90	4
Côtes de chien	6	–	–	<0,5	12	1
Côtes de molosse mutant	8	Guérit 2 points de dégâts de radiation	–	<0,5	12	3

OBJET	PV GUÉRIS	AUTRES EFFETS	IRRADIÉ ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Courge	3	–	1 🎲	0,5	6	1
Cram	5	–	1 🎲	<0,5	25	1
Épi de maïs	3	–	1 🎲	<0,5	6	1
Fausse morille	3	–	1 🎲	<0,5	6	1
Faux-filet	10	–	–	0,5	40	2
Filet de darillon	11	Vous pouvez relancer 1d20 sur tous vos tests de **PER** jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	<0,5	35	2
Fruit mutant	3	–	1 🎲	<0,5	8	0
Goudrelle	3	–	1 🎲	<0,5	5	3
Haricot envasé	3	–	1 🎲	<0,5	6	1
Macaronis Blamco	4	–	1 🎲	<0,5	10	1
Melon	3	–	1 🎲	0,5	6	1
Mouche bouffie grillée	6	+2 résistance aux dégâts de radiation	–	<0,5	15	1
Œuf d'écorcheur	7	–	1 🎲	<0,5	69	3
Œuf de fangeux	3	–	1 🎲	0,5	0	2
Œuf de radscorpion	6	–	1 🎲	<0,5	48	3
Œufs mimosas miam-miam	4	–	1 🎲	<0,5	20	0
Omelette d'œufs d'écorcheur	11	Si la prochaine scène est un combat, vous regagnez 1 PV au début de chaque tour	–	<0,5	80	4
Omelette d'œufs de fangeux	7	Ajoutez immédiatement 2 PA à la réserve du groupe	–	<0,5	30	3
Omelette d'œufs de radscorpion	9	Soigne toutes les dépendances	–	<0,5	65	4
Pack de nourriture de l'Institut	5	–	–	<0,5	10	2
Pain brioché	4	–	1 🎲	<0,5	9	1
Pâte comestible	7	Vous pouvez relancer 1d20 sur tous vos tests d'**END** jusqu'à la fin de la scène	–	<0,5	0	2
Pâté de fangeux	12	Vous pouvez respirer sous l'eau jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	<0,5	35	3
Pâtée pour chien	3	–	1 🎲	<0,5	6	0
Pomate	3	–	1 🎲	<0,5	7	1
Pommes dandy boy	3	–	1 🎲	<0,5	7	0
Porc aux haricots	4	–	1 🎲	<0,5	10	0
Purée-minute	4	–	1 🎲	<0,5	20	0
Radcafard grillé	5	–	–	<0,5	7	1
Radcerf grillé	11	Votre charge maximale augmente de +12,5 jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	60	2
Ragoût d'écureuil	10	–	–	0,5	24	2
Ragoût de radcerf	12	+3 résistance aux dégâts énergétiques jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	60	3
Ragoût d'iguane	4	–	1 🎲	<0,5	8	1
Rôti de yao guai	14	+2 🎲 aux attaques de corps à corps jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	110	4

OBJET	PV GUÉRIS	AUTRES EFFETS	IRRADIÉ ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Soupe de légumes	7	+2 résistance aux dégâts de radiation jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	13	2
Soupe d'iguane	10	–	–	0,5	21	3
Steak d'écorcheur	14	Vous pouvez relancer 1d20 sur tous vos tests de **FOR** jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	130	4
Steak de radscorpion	12	+2 résistance aux dégâts énergétiques jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	65	3
Steak de rataupe	7	+1 PA max dans la réserve du groupe jusqu'à la fin de la scène en cours	–	<0,5	8	1
Steak de reine des fangeux	14	Réduit de 1 la difficulté de tous les tests d'**END** jusqu'à la fin de la prochaine scène	–	0,5	130	5
Steak de tique	10	+3 PV max jusqu'à la fin de la scène suivante	–	<0,5	18	2
Steak Salisbury	5	–	1 ☢	<0,5	20	0
Tarte parfaitement conservée	5	–	–	<0,5	20	3
Viande de brahmine	3	–	1 ☢	0,5	28	1
Viande de chien errant	4	–	1 ☢	<0,5	8	0
Viande de darillon	8	–	1 ☢	<0,5	30	1
Viande d'écorcheur	9	–	1 ☢	0,5	110	3
Viande de fangeux	6	–	1 ☢	<0,5	18	1
Viande de fangeux à carapace molle	6	–	1 ☢	<0,5	22	2
Viande de fangeux grillée	9	Vous gagnez +1 PA au début de la prochaine scène	–	<0,5	40	3
Viande de fangeux rôtie	8	Vous gagnez +1 PA au début de la prochaine scène	–	<0,5	40	2
Viande de molosse mutant	5	–	1 ☢	<0,5	8	2
Viande de mouche bouffie	2	–	1 ☢	<0,5	8	0
Viande de radcerf	8	–	1 ☢	0,5	50	1
Viande de radscorpion	9	–	1 ☢	0,5	55	2
Viande de rataupe	5	–	1 ☢	<0,5	5	0
Viande de reine des fangeux	10	Vous pouvez relancer 1d20 sur tous les tests d'**END** jusqu'à la fin de la prochaine scène	1 ☢	<0,5	22	4
Viande de tique	7	–	1 ☢	<0,5	8	1
Viande de yao guai	9	–	1 ☢	0,5	85	3
Viande en boîte	6	Lancez 2 ☢ au lieu de 1 pour déterminer les dégâts de radiation quand consommé	1 ☢	0,5	25	0

BISCUITS FANCY LADS

De petits biscuits avec glaçage tellement bourrés de sucre et autres édulcorants qu'ils se conserveront pour toujours en pratique. La publicité à leur sujet les décrit comme « la sucrerie préférée des Américains ». Ces biscuits sont présents un peu partout dans les Terres désolées, avec de nombreuses saveurs différentes, mais toujours sucrées à vous en donner des caries.

Parfois, les aventuriers trouvent des boîtes **préservées** de biscuits Fancy Lads. Ces biscuits sont identiques à la version indiquée dans le tableau, mais ne sont pas irradiés et leur rareté augmente de +1.

BLÉ SURIN

Une céréale haute semblable au blé qui pousse vite et peut être moulue pour produire de la farine afin de donner du pain ou d'autres nourritures de base.

Le blé surin est un ingrédient dans plusieurs recettes.

BOL DE NOUILLES

Un simple bol de soupe de nouilles. Rassasie la faim et étanche la soif à un degré modéré. Il est relativement simple à préparer si vous arrivez à trouver les ingrédients.

BOMBES SUCRÉES

Des céréales pour le petit-déjeuner datant d'avant la Grande Guerre avec un « super goût explosif ». La boîte contient de petits flocons de céréales en forme de bombes atomiques stylisées enrobés d'une bonne quantité de sucre. Certaines boîtes affirment contenir un jouet surprise à l'intérieur.

Parfois, les aventuriers trouvent des boîtes **préservées** de bombes sucrées. Ces céréales sont identiques à la version indiquée dans le tableau, mais ne sont pas irradiées et leur rareté augmente de +1.

BOUCHÉES D'ÉCUREUIL CROUSTILLANTES

Des morceaux de viande d'écureuil, qui ont été frits jusqu'à devenir croustillants, souvent embrochés les uns à la suite des autres sur un pic à brochette. Quelques calories facilement raflées et un repas assez léger pour ne pas vous alourdir pendant que vous le digérez.

BOUCHÉES D'ÉCUREUIL

Quelques lamelles et fragments de viande d'écureuil. Comme les écureuils ne sont pas de très gros animaux, ils ne donnent pas beaucoup de viande.

Les bouchées d'écureuil peuvent être cuisinées pour produire des bouchées d'écureuil croustillantes, de la brochette d'écureuil ou du ragoût d'écureuil.

BOULES DE GOMME

Une confiserie d'avant-guerre. Les boules de gomme sont de petites boules de gélatine solidifiée sucrée et parfumée avec diverses saveurs artificielles extrêmement fortes. Ironie du sort, la variété qui a le plus survécu à la Guerre était commercialisée sous le nom « boules de gomme radioactives » à cause de son goût très acide. Mais les années passées dans les placards et sur les étagères ont rendu l'appellation littérale.

BROCHETTE D'ÉCUREUIL

Des morceaux de viande d'écureuil enfilés sur un fin pic de bois pour les cuisiner, puis rôtis au feu. Pas assez de viande pour un repas décent, mais suffisamment pour un en-cas.

BROCHETTE D'IGUANE

Des morceaux de viande d'iguane embrochés sur un pic en bois et cuits. Pas le meilleur repas, mais il fera l'affaire si vous n'avez pas vraiment le choix ou si vous voulez vous attirer la loyauté d'un compagnon canin.

CAROTTE

Une forme légèrement mutante du légume-racine orange ordinaire. Comme elle est facile à faire pousser en quantités tout à fait correctes et utile pour de nombreuses recettes, les petites fermes des Terres désolées cultivent souvent quelques parcelles de carottes.

La carotte est un composant de plusieurs recettes différentes de nourriture. Les carottes cultivées à l'abri des radiations (par exemple dans des Abris ou des endroits similaires) ne sont pas irradiées, mais leur rareté augmente de +1.

CHAIR DE RADCAFARD

La chair des cafards mutant irradiés communément appelés les radcafards. Cette chair est faiblement radioactive et très peu nourrissante, sans être non plus particulièrement appétissante. La cuisiner ne l'améliore que très modérément.

La chair de radcafard peut être cuisinée pour produire du radcafard grillé.

CHIPS

Un tube de chips de pomme de terre salés ou avec divers parfums, scellés dans un environnement inerte pour rester frais. C'était un en-cas très répandu avant la guerre et quelques paquets traînent encore dans la plupart des lieux où des gens vivaient ou travaillaient.

CÔTELETTES DE YAO GUAI

Un carré de côtelettes de viande de yao guai. Les côtelettes de yao guai sont un repas nourrissant qui donne également un sentiment d'invincibilité, tout en augmentant votre tolérance à la douleur pendant une courte période.

CÔTES DE CHIEN

Des pièces de viande de chien errant cuisinées pour les rendre plus nutritives et plus… comestibles.

CÔTES DE MOLOSSE MUTANT

Une pièce de viande de molosse mutant cuisinée pour rendre sa consommation moins dangereuse. Pour des raisons inconnues, une fois cuite, la viande aide le corps à absorber les radiations qu'il a déjà encaissées, amoindrissant les effets de l'empoisonnement aux radiations. Cet effet est loin d'être aussi puissant que celui des véritables médicaments antiradiations comme le RadAway, mais avoir quelques côtes de molosse mutant sous la main peut servir à absorber les radiations que vous avez récoltées durant une expédition.

COURGE

Un gros fruit comestible, charnu avec une peau dure, comme une citrouille. La pulpe à l'intérieur peut être récupérée et mangée ou utilisée pour cuisiner, tandis que la peau extérieure est souvent taillée et utilisée comme décoration.

CRAM

Une conserve de viande transformée produite en très grandes quantités avant la Guerre pour répondre à des pénuries de nourriture et servir de ration de viande pour les soldats. La conserve, facile à ouvrir avec sa tirette, aide à préserver le contenu pendant de longues périodes, ce qui rend le Cram particulièrement utile pour les survivalistes et pour ceux qui récupèrent leur nourriture en fouillant l'environnement.

ÉPI DE MAÏS

Une plante aux nombreux usages cultivée un peu partout en Amérique depuis des siècles. Le maïs n'a presque pas été modifié par la Guerre et reste un élément essentiel de l'agriculture dans les Terres désolées.

Les épis de maïs cultivés à l'abri des radiations (par exemple dans des Abris ou des endroits similaires) ne sont pas irradiés, mais leur rareté augmente de +1. En plus de servir de nourriture, l'épi de maïs est l'un des ingrédients principaux de l'amidon végétal, lequel peut être utilisé pour créer des adhésifs servant eux-mêmes lors de la fabrication.

FAUSSE MORILLE

Un champignon de couleur crème qui ressemble à un cerveau et a tendance à pousser en grappes dans des coins sombres et humides. Légèrement irradié simplement parce qu'il pousse dans les Terres désolées, mais inoffensif en dehors de cela malgré son apparence un peu alarmante.

La fausse morille est un ingrédient des Mentats.

FAUX-FILET

Une pièce de viande grillée venant d'une brahmine. C'est ce que vous pouvez trouver dans les Terres désolées qui se rapproche le plus d'un steak d'avant-guerre. Une bonne pièce de brahmine grillée est un repas très satisfaisant.

FILET DE DARILLON

Une pièce de viande de darillon cuisinée. Pas la nourriture la plus appétissante, mais étonnamment utile pour ceux qui survivent dans les Terres désolées, car elle peut aiguiser les sens et vous donner une meilleure perception de votre environnement.

FRUIT MUTANT

Le fruit mutant est plus précisément une forme mutante de pomme qui existe en plusieurs variétés différentes selon l'endroit où vous vous trouvez. Ces variétés sont cultivées pour leur goût sucré, leur utilité en cuisine et même leurs propriétés médicinales dans de rares cas.

Le fruit mutant fait partie de plusieurs recettes différentes, notamment celle du jus de fruit mutant.

Les fruits mutants cultivés à l'abri des radiations (par exemple dans des Abris ou des endroits similaires) ne sont pas irradiés, mais leur rareté augmente de +1.

GOUDRELLE

Une petite baie violette, semblable aux canneberges d'avant-guerre, qui pousse sur les plants de goudrelle. Sa culture est gourmande en eau. Un ingrédient utile dans plusieurs recettes, mais difficile à cultiver dans un endroit qui n'inclut pas d'approvisionnement correct en eau relativement propre. Les communautés qui parviennent à faire pousser des goudrelles doivent souvent protéger leur récolte contre les pillards.

HARICOT ENVASÉ

Poussant sur la tige d'un plant de haricots envasés, les haricots envasés sont des cosses de légumes d'un brun rougeâtre existant à l'état sauvage. Ils ne sont pas faciles à cultiver dans une ferme, même si beaucoup d'agriculteurs ont essayé. Les haricots sont un ingrédient dans plusieurs recettes, par exemple le ragoût de radcerf.

MACARONIS BLAMCO

De la malbouffe d'avant-guerre encore présente dans les Terres désolées bien des années plus tard. Ce type d'objet est normalement stocké dans une boîte aux couleurs vives avec une image représentant la nourriture concernée (des macaronis au fromage tout prêts) sur le devant.

Parfois, les aventuriers trouvent des boîtes **préservées** de macaronis Blamco. Ces macaronis sont identiques à la version indiquée dans le tableau, mais ne sont pas irradiés et leur rareté augmente de +1.

MELON

Un gros fruit vert juteux avec une écorce externe dure. Les melons sont cultivés dans les fermes des Terres désolées, ou poussent à l'état sauvage un peu partout. Dans les deux cas, une fois ouverts, ils font souvent un excellent repas, rassasiant la faim et étanchant la soif en même temps.

Les melons cultivés à l'abri des radiations (par exemple dans des Abris ou des endroits similaires) ne sont pas irradiés, mais leur rareté augmente de +1.

MOUCHE BOUFFIE GRILLÉE

Un morceau de viande de mouche bouffie, cuisiné à la chaleur sèche. La nourriture qui en résulte n'est pas très appétissante, mais rassasie bien et aide le corps à absorber la contamination radioactive pendant un moment après la consommation.

ŒUF DE FANGEUX

Les œufs qui se trouvent dans les nids de fangeux. Normalement présents par grappes de deux ou trois, ces œufs éclosent et donnent de jeunes fangeux si personne ne perturbe le processus.

Les œufs de fangeux sont un ingrédient clé de l'omelette d'œufs de fangeux et du pâté de fangeux.

ŒUF DE RADSCORPION

L'œuf d'un radscorpion. Difficile à obtenir, car il a tendance à se trouver dans un endroit abritant des radscorpions.

Un œuf de radscorpion peut être utilisé pour produire de l'omelette d'œufs de radscorpion.

ŒUF D'ÉCORCHEUR

Un gros œuf pondu par un écorcheur. En obtenir un est dangereux, car c'est le mode de reproduction des écorcheurs ce qui signifie qu'ils les protègent, mais il peut avoir beaucoup de valeur, car il est utilisé dans plusieurs recettes qui produisent de la nourriture très nutritive.

Un œuf d'écorcheur est un ingrédient clé de l'omelette d'œufs d'écorcheur.

ŒUFS MIMOSAS MIAM-MIAM

Des œufs durs fourrés avec une mayonnaise épicée et qui ont été préservés et scellés pour rester frais avant la Grande Guerre.

OMELETTE D'ŒUFS DE FANGEUX

Une omelette préparée à partir d'un œuf de fangeux. En plus de leur valeur nutritionnelle, quand elles sont cuisinées correctement, ces omelettes peuvent vous donner un regain d'énergie et bien vous préparer à l'action.

OMELETTE D'ŒUFS DE RADSCORPION

Préparée à partir d'un œuf de radscorpion, cette omelette est très recherchée par ceux qui utilisent beaucoup les drogues de combat, car quelque chose dans cette nourriture purifie le corps et soigne les dépendances aux drogues.

OMELETTE D'ŒUFS D'ÉCORCHEUR

Une omelette préparée à partir d'un œuf d'écorcheur. En plus d'être très nutritive, elle stimule le processus de guérison naturelle du corps, ce qui permet à une personne de récupérer plus rapidement de ses blessures pendant un moment après l'avoir mangée.

PACK DE NOURRITURE DE L'INSTITUT

Une petite boîte blanche portant le symbole de l'Institut et contenant de la nourriture. Chaque boîte contient des barres de ration enrichies remplies de nutriments essentiels. Chaque barre de ration inclut la dose quotidienne recommandée de quarante vitamines, minéraux et nutriments différents, énumérés au dos de la boîte.

PAIN BRIOCHÉ

Une petite pâtisserie ou viennoiserie sucrée qui est généralement préparée pour faire plaisir à un enfant ou à quelqu'un qui a besoin de réconfort.

PÂTE COMESTIBLE

Lors des années précédant la Grande Guerre, plusieurs écoles publiques américaines participèrent à un programme expérimental : le Programme de Pâte Nutritive Alternative (PPNA). Développé par Vault-Tec en collaboration avec le gouvernement fédéral, ce programme fournissait aux écoles participantes de la pâte comestible, fortifiée avec des vitamines, des minéraux et tous les nutriments nécessaires à un corps en pleine croissance. Elle se conserverait pendant plus d'un siècle.

Cette pâte est une purée sans goût d'un rose criard qui pourrait avoir des effets à long terme inconnus sur le psychisme ou la physiologie. Cependant, il est vrai qu'elle rend le corps plus sain après consommation.

SHOPPING & DINING
FRIENDLY LOCALS
CANOE, FISH & SWIM
HISTORIC HARPERS FERRY
BERKELEY SPRINGS SPA
76
THERE'S NO PLACE QUITE LIKE
THE MIRE
WEST VIRGINIA
DEPARTMENT OF THE INTERIOR
APPALACHIA DIVISION

PÂTÉ DE FANGEUX

Des lamelles et des fragments de viande de fangeux mélangés à des œufs de fangeux pour solidifier la mixture et donner une sorte de boulette qui est ensuite cuite. En plus d'une modeste valeur nutritionnelle, manger du pâté de fangeux vous permet de survivre sous l'eau pendant plus longtemps.

PÂTÉE POUR CHIEN

Une boîte de conserve en métal de viande transformée censée être donnée à manger à un chien. Même si cette nourriture est conçue pour les chiens, les humains peuvent tout à fait en manger sans risque et la boîte hermétique conserve la nourriture à l'intérieur, donc elle reste globalement propre à la consommation pendant de longues périodes.

POMATE

Un mélange hybride mutant entre la tomate et la pomme de terre d'avant-guerre, avec la queue et la peau rougeâtre de la première et la chair brunâtre de la deuxième. Les pomates sont assez nourrissantes, mais ont un goût répugnant. Cependant, elles sont relativement faciles à faire pousser et sont donc très présentes dans l'agriculture des Terres désolées. Cela fait d'elles un ingrédient évidemment présent dans de nombreuses recettes.

POMMES DANDY BOY

Des pommes caramélisées produites par l'entreprise Dandy Boy. Un en-cas extrêmement sucré à base de fruit stocké dans une boîte en carton. Normalement bien conservé en raison du très haut taux de sucre. Des boîtes de pommes Dandy Boy sont encore présentes dans les ruines d'épiceries et de supermarchés un peu partout dans les Terres désolées ou sont entre les mains des gens qui ont récemment pillé ces ruines.

PORC AUX HARICOTS

Une boîte de conserve contenant un repas complet : des haricots mijotant dans de la sauce tomate avec des morceaux de poitrine de porc cuite. Le métal est peut-être légèrement rouillé et l'étiquette s'est à moitié détachée à cause de l'âge et de l'humidité, mais le contenu reste aussi comestible qu'avant la Guerre. Meilleur s'il est réchauffé d'abord.

PURÉE-MINUTE

Un sachet de purée de pommes de terre en poudre lyophilisée encore scellé dans sa boîte en carton. Il vous suffit d'ajouter de l'eau !

Parfois, les aventuriers trouvent des boîtes **préservées** de Purée-minute. Ces purées sont identiques à la version indiquée dans le tableau, mais ne sont pas irradiées et leur rareté augmente de +1.

RADCAFARD GRILLÉ

Une pièce de viande grillée prise sur un radcafard. Pas spécialement appétissante, surtout si vous savez d'où elle vient, mais assez nutritive et nourrissante pour ceux qui n'ont pas vraiment le choix.

RADCERF GRILLÉ

Un carré de côtes grillé venant d'un radcerf. Relativement facile à cuisiner une fois que vous avez l'ingrédient principal, la viande de radcerf, mais savoureux et suffisamment nourrissant pour que votre fardeau vous semble un peu plus léger après ce repas.

RAGOÛT D'IGUANE

Une petite boîte de conserve ou un autre conteneur hermétique abritant des morceaux de viande d'iguane crue. Du moins, vous espérez que c'est de l'iguane. Vous n'avez pas vu beaucoup d'iguanes dans les Terres désolées.

Le ragoût d'iguane est un ingrédient de la brochette d'iguane et de la soupe d'iguane.

RAGOÛT DE RADCERF

Des lamelles de viande de radcerf accompagnées de légumes et d'un peu d'alcool, le tout cuit pour donner un ragoût épais et consistant. Bourratif et nutritif, le ragoût aide aussi à fortifier le corps, vous rendant plus résistant à la chaleur extrême pendant un moment.

RAGOÛT D'ÉCUREUIL

Des morceaux de viande d'écureuil avec de la carotte, de la pomate et un peu de sanguines, le tout cuit ensemble pour donner un ragoût épais. Plus nourrissant et appétissant que les ingrédients pris isolément.

RÔTI DE YAO GUAI

Une pièce de viande de yao guai rôtie et cuisinée avec de la carotte et de la pomate. Un repas extrêmement nourrissant et nutritif. Beaucoup affirment que cette nourriture aiguise temporairement leur instinct de tueur et leur capacité à faire mal.

SOUPE DE LÉGUMES

Une soupe simple à base de carotte et de pomate. Un repas qui calme assez bien la faim comme la soif, tout en aidant aussi à fortifier le corps contre l'empoisonnement aux radiations pendant un moment.

SOUPE D'IGUANE

Une soupe préparée avec de la carotte et du ragoût d'iguane. Un repas plus nourrissant que n'importe lequel de ses ingrédients pris isolément.

STEAK DE RADSCORPION

Un pavé de viande de radscorpion cuisinée. Le processus de cuisson de la viande fait tomber le niveau de radiations contenues en dessous du seuil de danger et améliore la valeur nutritionnelle. De plus, manger du steak de radscorpion augmente votre résistance à la chaleur extrême pendant un moment.

STEAK DE RATAUPE

Des morceaux de viande de rataupe qui ont été cuisinés sur le feu. La viande est assez coriace et filandreuse, mais donne un sentiment de vigueur, comme si vos réserves d'endurance avaient augmenté.

STEAK DE REINE DES FANGEUX

Quand elle est bien préparée, la viande rare et riche en nutriments d'une reine des fangeux peut fortifier le corps et vous fournir un regain de santé et de vitalité. Vous vous sentez en meilleure forme et plus résistant pendant un moment après l'avoir mangée.

STEAK DE TIQUE

Une pièce de viande de tique cuisinée au feu. Si vous arrivez à la manger et à ignorer l'arrière-goût, elle nourrit assez bien et donne même un sentiment de regain de vigueur et de santé pendant un moment après l'avoir mangée.

STEAK D'ÉCORCHEUR

Une pièce de viande d'écorcheur cuisinée. Assez nourrissante et nutritive pour qu'un seul repas avec ce steak puisse facilement suffire pour toute une journée, tout en vous donnant un sentiment de force et d'énergie pendant un moment après l'avoir mangé.

STEAK SALISBURY

Un repas tout prêt de viande de bœuf hachée mélangée à des miettes de pain, des oignons et des œufs, servi avec de la sauce brune. Le repas est emballé sous vide, préservé et scellé pour rester frais, il doit seulement être réchauffé pour redevenir totalement comestible.

Parfois, les aventuriers trouvent des boîtes **préservées** de steak Salisbury. Ces steaks sont identiques à la version indiquée dans le tableau, mais ne sont pas irradiés et leur rareté augmente de +1.

TARTE PARFAITEMENT CONSERVÉE

Stockée dans les entrailles d'un restomobile, cette part de tarte aux fruits est protégée de l'environnement radioactif depuis l'avant-guerre, ce qui veut dire qu'elle n'est pas irradiée du tout. Elle a été préparée avec une grande quantité de conservateurs, donc elle reste toujours aussi comestible qu'au jour de sa confection.

VIANDE DE BRAHMINE

Un morceau de viande venant de l'un des spécimens du bétail mutant à deux têtes qui parcourt les Terres désolées. Il ressemble assez au bœuf d'avant la Guerre, mais s'avère quelque peu radioactif, car il vient d'un animal mutant.

La viande de brahmine peut être cuisinée pour produire du faux-filet.

VIANDE DE CHIEN ERRANT

Une pièce de viande découpée sur la carcasse d'un chien errant.

La viande de chien errant peut être cuisinée pour produire des côtes de chien.

VIANDE DE DARILLON

De la viande découpée sur la carcasse d'un darillon, une mouche scorpion mutante à la piqûre très douloureuse. Elle n'a pas l'air particulièrement savoureuse, mais elle est assez bonne une fois détachée de l'exosquelette et cuisinée.

La viande de darillon peut être cuisinée pour produire du filet de darillon.

VIANDE D'ÉCORCHEUR

Une pièce de viande découpée sur la carcasse d'un écorcheur. En obtenir une est dangereux, car il faut nécessairement tuer un écorcheur ou se la procurer auprès de quelqu'un qui a tué un écorcheur, mais elle a beaucoup de valeur, car elle peut être extrêmement nutritive, surtout quand elle est bien préparée.

La viande d'écorcheur peut être cuisinée pour produire du steak d'écorcheur.

VIANDE DE FANGEUX À CARAPACE MOLLE

La viande venant d'un fangeux à carapace molle. Par rapport à la viande de fangeux normale, elle est particulièrement tendre et friable, et donne de la nourriture beaucoup plus nutritive.

La viande de fangeux à carapace molle peut être cuisinée pour produire de la viande de fangeux grillée.

VIANDE DE FANGEUX GRILLÉE

La viande tendre d'un fangeux à carapace molle, cuisinée pour obtenir un steak grossier. Ce repas est très chargé en énergie : ceux qui mangent de la viande de fangeux grillé se sentent souvent revigorés et avides d'action pendant un moment.

VIANDE DE FANGEUX RÔTIE

Une portion de viande de fangeux cuisinée. Même si elle est moins efficace que la viande de fangeux à carapace molle grillée, la viande de fangeux rôtie revigore le corps et l'esprit et après l'avoir mangée, vous êtes prêt à l'action.

VIANDE DE FANGEUX

La viande venant d'un fangeux mort. Elle a tendance à être plus coriace et de moins bonne qualité que la viande qui vient du fangeux à carapace molle plus faible, mais reste parfaitement comestible.

La viande de fangeux est un ingrédient clé du pâté de fangeux et peut être cuisinée pour produire du rôti de fangeux.

VIANDE DE MOLOSSE MUTANT

Une pièce de viande découpée sur la carcasse d'un molosse mutant. La couleur vert sale et la texture grumeleuse de cette nourriture suggèrent que la consommer serait une expérience très déplaisante. Mangée crue, elle contient pas mal de radiations et a très mauvais goût. Cuite, elle reste moyennement appétissante, mais elle n'est pas dangereuse.

La viande de molosse mutant peut être cuisinée pour produire des côtes de molosse mutant.

VIANDE DE MOUCHE BOUFFIE

Une pièce de viande grossière découpée sur la carcasse d'une mouche bouffie. Nourrissante et nutritive, mais peu appétissante même une fois cuisinée.

La viande de mouche bouffie peut être cuisinée pour produire de la mouche bouffie grillée.

VIANDE DE RADCERF

Une pièce de viande découpée sur la carcasse d'un radcerf. Elle est encombrante, mais peut donner des repas nutritifs et roboratifs.

La viande de radcerf peut être cuisinée pour produire du radcerf grillé ou utilisée comme ingrédient pour produire du ragoût de radcerf.

VIANDE DE RADSCORPION

La viande récupérée à l'intérieur de la carapace d'un radscorpion, généralement dans la queue ou l'une des pattes, plus facilement accessibles. Difficile à obtenir, car cela nécessite de tuer un radscorpion ou de la prendre à quelque chose qui a tué un radscorpion.

La viande de radscorpion peut être cuisinée pour produire du steak de radscorpion.

VIANDE DE RATAUPE

Une pièce de viande découpée sur la carcasse d'un rataupe.

La viande de rataupe peut être cuisinée pour produire du steak de rataupe.

VIANDE DE REINE DES FANGEUX

La viande venant d'une reine des fangeux morte. Cette viande peut constituer un festin de roi, car elle est riche en nutriments et incroyablement roborative, donnant un sentiment de bonne santé et de bien-être à quiconque la mange, même crue. Une fois cuisinée, ces effets sont encore plus prononcés.

La viande de reine des fangeux peut être cuisinée pour produire du steak de reine des fangeux.

VIANDE DE TIQUE

Une pièce de viande sanglante venant d'une tique des Terres désolées, un énorme moustique mutant agressif qui s'attaque d'ordinaire au bétail et aux autres gros animaux.

La viande de tique peut être cuisinée pour produire du steak de tique.

VIANDE DE YAO GUAI

Une autre viande dangereuse à obtenir. La viande de yao guai vient des carcasses des yao guai, une forme mutante féroce d'ours qui rôde dans les Terres désolées. Leur viande est très prisée, car très nutritive, même si elle reste irradiée si vous la consommez crue.

La viande de yao guai peut être cuisinée pour produire des côtelettes de yao guai ou du rôti de yao guai.

VIANDE EN BOÎTE

Une petite boîte de conserve en étain contenant de la viande transformée mixte, généralement un mélange de viande de brahmine, de radcerf, de rataupe, de chien errant et de tous les autres animaux que le cuisinier a pu attraper (dont certains peuvent être impropres à la consommation par un humain).

Spécial : lancez 2 🎲 au lieu de 1 pour déterminer si cette nourriture vous inflige des dégâts de radiation. Pour chaque Effet obtenu, vous subissez 1 point de dégâts de radiation qui ignore la résistance aux dégâts.

BOISSONS

Généralement, les boissons restaurent une partie des points de vie du personnage ou procurent un autre avantage, mais quelques-unes font les deux. Contrairement à la nourriture, les boissons peuvent être consommées en combat, mais descendre toute une bouteille de Nuka Cola ou une bière nécessite une action capitale, car ce n'est pas aussi rapide et efficace que de prendre une drogue. Vous ne pouvez boire qu'une seule boisson par scène, car vous n'avez pas assez soif pour en boire plus.

Les effets de la plupart des boissons durent jusqu'à la fin de la scène actuelle, sauf les effets instantanés, par exemple la guérison de PV, le gain de PA, la guérison des dégâts de radiation ou le soin des dépendances.

Beaucoup des boissons énumérées dans la présente section sont **Alcoolisées**. Toutes les boissons Alcoolisées ont le même effet : jusqu'à la fin de la scène, vous pouvez relancer 1d20 sur vos tests de **FOR** et de **CHR**, mais la difficulté de vos tests d'**INT** augmente de +1. De plus, les boissons Alcoolisées peuvent créer une dépendance : après avoir bu la boisson, lancez un nombre de 🎲 égal au nombre de boissons Alcoolisées que vous avez consommées pendant cette partie. Si vous obtenez au moins deux Effets, vous êtes dépendant et la difficulté de vos tests de **CHR** et d'**AGI** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet d'une boisson Alcoolisée. L'aptitude Fêtard/Fêtarde (voir page 64) vous immunise contre la dépendance à l'alcool.

Boissons

OBJET	PV GUÉRIS	AUTRES EFFETS	IRRADIÉ ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Bière	0	Alcoolisée	–	0,5	5	1
Boisson rafraîchissante	11	Guérit 10 points de dégâts de radiation, soigne toutes les dépendances	–	0,5	110	5
Bourbon	0	Alcoolisée, vous pouvez relancer 1d20 sur vos tests d'**END**	–	0,5	7	2
Eau de vie	0	Alcoolisée, +2 PV max	–	<0,5	30	3
Eau purifiée	3	–	–	<0,5	20	1
Eau sale	2	–	1 🎲	<0,5	5	0
Gnôle des Terres désolées	0	Alcoolisée, réduisez de 1 la difficulté de tous vos tests de **FOR** et augmentez de 2 (au total) la difficulté de tous vos tests d'**INT**	–	0,5	10	3
Jus de fruit mutant	3	Vous pouvez relancer 1d20 sur tous vos tests d'**AGI**	–	<0,5	8	2
Jus de goudrelle	3	Gagnez immédiatement +6 PA	–	<0,5	5	4
Jus de melon	3	Vous guérissez 1 PV au début de chaque tour	–	<0,5	6	2
Jus de pomate	3	La réserve de PA du groupe peut contenir 1 PA de plus que la normale	–	<0,5	7	3
Lait de brahmine	1	Guérit 2 points de dégâts de radiation	–	<0,5	15	2
Nuka Cherry	3	Gagnez immédiatement +2 PA	1 🎲	0,5	40	3

OBJET	PV GUÉRIS	AUTRES EFFETS	IRRADIÉ ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Nuka Cola	2	Gagnez immédiatement +1 PA	1 ☢	0,5	20	2
Nuka Cola Quantum	10	Gagnez immédiatement +5 PA	1 ☢	0,5	50	5
Poche de sang	3	–	–	<0,5	10	2
Poche de sang luminescent	4	+5 résistance aux dégâts de radiation	–	<0,5	30	3
Rhum	0	Alcoolisée, vous pouvez relancer 1d20 sur vos tests d'**AGI**	–	0,5	8	2
Sang irradié	3	Lancez 2 ☢ au lieu de 1 pour déterminer les dégâts de radiation quand consommé	1 ☢	<0,5	50	2
Vin	0	Alcoolisée, gagnez immédiatement +1 PA	–	0,5	5	3
Vodka	2	Alcoolisée	–	0,5	5	3
Whisky	0	Alcoolisée, vous pouvez relancer jusqu'à 2d20 (au total) sur vos tests de **FOR**	–	0,5	5	3

PV maximum

Certains consommables augmentent votre maximum de points de vie pendant une courte période. Voilà comment cette mécanique fonctionne.

Quand vous augmentez votre maximum de PV, vous gagnez la même quantité de PV actuels supplémentaires. Ainsi, si vous avez 8 PV sur un maximum de 12 et que vous prenez quelque chose pour augmenter ce maximum de 2, votre nombre de PV actuels passe à 10 en même temps que votre valeur maximale passe à 14.

Quand l'effet prend fin, vos PV maximaux retombent à la normale, mais vos PV actuels ne changent pas, sauf s'ils étaient au-dessus de votre maximum (auquel cas ils retombent à votre maximum).

BIÈRE

La bière est l'une des plus vieilles boissons jamais créées par les humains. C'est une boisson gazeuse alcoolisée fabriquée à partir de céréales fermentées. Elle était populaire avant la Guerre pour se détendre après une dure journée de labeur ou par une après-midi ensoleillée. Les bières brunes, blondes, rousses, etc. ont toutes des combinaisons d'ingrédients différentes et chacune a ses aficionados, mais les effets sont globalement les mêmes.

Quand vous ouvrez et buvez une bouteille de bière, vous recevez 1 capsule.

BOISSON RAFRAÎCHISSANTE

Une mystérieuse panacée concoctée à partir de produits médicaux. Ce breuvage chimique redonne la santé et purifie le corps des radiations et des dépendances aux produits chimiques. La recette s'est répandue dans les Terres désolées par le bouche-à-oreille, mais elle nécessite de nombreux ingrédients qui contribuent à la rendre rare.

BOURBON

Un type de whisky très américain. Le bourbon est un spiritueux distillé vieilli en fût fabriqué principalement à base de maïs. Avant la Guerre, ceux qui l'appréciaient avaient généralement une réputation de durs ou de costauds.

EAU DE VIE

Un terme générique pour désigner un alcool fort distillé produit de manière illégale ou artisanale. En raison de son origine peu orthodoxe et improvisée, consommer de l'eau-de-vie peut être dangereux, car elle est souvent contaminée par des produits chimiques toxiques. Ce qui ne vous tue pas… vous rendra probablement insensible à la douleur, si tant est que cela ne vous fasse pas tomber carrément inconscient.

EAU PURIFIÉE

De l'eau qui a été purgée de ses contaminants et radiations. Parfois trouvée dans des cannettes ou des bouteilles scellées dans les Terres désolées, mais souvent produite en prenant de l'eau à d'autres sources et en la faisant bouillir ou en la purifiant. Les lieux disposant de pompes à eau ont tendance à exploiter des nappes d'eau non contaminées situées très en profondeur, ce qui leur donne une source stable d'eau pure très recherchée par les survivants des Terres désolées. Dans les endroits où l'eau est rare, l'accès à l'eau purifiée est un bien précieux.

EAU SALE

De l'eau collectée dans une rivière, un lac, une piscine ou toute autre source d'eau non purifiée. Boire de l'eau sale sans la purifier ou la faire bouillir n'est pas recommandé, car elle contient une quantité non négligeable de radiations… mais l'eau est rare dans certains endroits et il n'est pas toujours possible de trouver de l'eau pure.

GNÔLE DES TERRES DÉSOLÉES

Une boisson alcoolisée extrêmement forte, un mélange de whisky, de Nuka Cola et de jus de fruit mutant. Elle a globalement les mêmes effets que la plupart des boissons alcoolisées… mais en plus intenses.

JUS DE FRUIT MUTANT

Du jus obtenu en pressant la pulpe d'un fruit mutant. Une boisson âpre et revigorante qui réveille l'esprit et aide le corps à se mettre en branle.

JUS DE GOUDRELLE

Du jus obtenu en pressant des goudrelles. Boire du jus de goudrelle a un puissant effet stimulant, rendant le buveur énergique et prêt à l'action.

JUS DE MELON

Du jus obtenu en pressant la pulpe d'un melon. Une boisson rafraîchissante et saine qui accélère la guérison naturelle du corps.

JUS DE POMATE

Du jus obtenu en pressant des pomates. Malgré son goût déplaisant, le jus de pomate est un très bon moyen de se préparer à un effort important, car il permet au buveur de puiser davantage dans ses réserves d'endurance et de tenir plus longtemps.

LAIT DE BRAHMINE

Le lait d'une brahmine. Cette boisson peut véritablement vous sauver la vie, car elle purge l'empoisonnement aux radiations du corps… du moins si elle n'a pas encore tourné.

NUKA CHERRY

Produit par Nuka Cola Corporation après avoir racheté le brevet d'une boisson rivale, le Merle's Very Cherry Soda, le Nuka Cherry est un mélange de la recette classique de Nuka Cola si appréciée du public avec une saveur cerise clairement reconnaissable et un colorant rouge vif. Le goût rafraîchissant et les forts taux de sucre et de caféine de la boisson en font un remontant idéal pour ceux qui ont besoin d'un coup de fouet.

Quand vous ouvrez et buvez une bouteille de Nuka Cherry, vous recevez 1 capsule.

Dépendance au Nuka Cola

Il existe de nombreux cas recensés de dépendance au Nuka Cola. La consommation excessive cause des migraines affreuses chez les concernés s'ils restent trop longtemps sans boire de cette boisson si désaltérante. Cependant, cela ne fonctionne pas de la même manière que les autres dépendances, par exemple à l'alcool ou aux drogues comme le Jet.

Techniquement parlant, la dépendance au Nuka Cola est quelque chose qui peut toucher les PNJ que vous rencontrez, mais ne risque pas de toucher les personnages-joueurs.

NUKA COLA

Mis sur le marché pour la première fois en 2044, le Nuka Cola devint rapidement la boisson sucrée numéro un aux États-Unis et peu après, la boisson la plus populaire du monde. C'est un mélange de dix-sept essences de fruits,

Nuka Cola
Quantum

précisément équilibré pour mettre en valeur la saveur de cola classique. Chaque bouteille contient cent vingt pour cent de la dose quotidienne de sucre recommandée, et des quantités excessives de caféine, mais elle est aussi fortifiée avec des vitamines, des minéraux et des « toniques ». Comme il était incroyablement populaire, il est encore présent en grande quantité dans les Terres désolées et demeure populaire même si les bouteilles sont maintenant chaudes et si les bulles ont disparu voilà bien longtemps.

Quand vous ouvrez et buvez une bouteille de Nuka Cola, vous recevez 1 capsule.

NUKA COLA QUANTUM

Mis sur le marché le jour où les bombes tombèrent, et donc difficile à trouver, le Nuka Cola Quantum était la toute nouvelle saveur de Nuka Cola offerte au public, avec deux fois plus de calories, deux fois plus de glucides, deux fois plus de caféine et deux fois plus de goût. La couleur bleu brillant caractéristique de cette boisson vient de l'additif à base d'isotopes (mais propre à la consommation humaine et sans danger de ce point de vue) développé par les concepteurs de boissons travaillant avec l'armée des États-Unis. La plupart des bouteilles présentes dans les Terres désolées viennent de lots spéciaux mis sur le marché en avant-première qui avaient été envoyés à certains commerces triés sur le volet ou de camions qui étaient en train d'expédier le produit. Les effets de cette boisson sont extrêmement puissants.

Quand vous ouvrez et buvez une bouteille de Nuka Cola Quantum, vous recevez 1 capsule.

POCHE DE SANG

Une poche en plastique scellée et stérile de sang préservé utilisé pour des transfusions avant la Guerre. Ce n'est pas une boisson très conventionnelle, mais elle fait l'affaire si vous n'avez pas vraiment le choix. Certains en viennent même à apprécier le goût.

POCHE DE SANG LUMINESCENT

Une poche de sang rempli d'un fluide vert luminescent. Si vous arrivez à supporter le goût âcre et métallique, il est doté de puissantes propriétés curatives et aide à protéger le corps contre l'empoisonnement aux radiations pendant une courte période.

RHUM

Une liqueur fabriquée en fermentant puis en distillant de la mélasse de canne à sucre. Historiquement, le rhum est étroitement lié aux traditions navales et maritimes, même s'il reste très peu de navires qui voguent sur les mers irradiées. Il est donc souvent présent dans les régions côtières, surtout près des anciens ports.

SANG IRRADIÉ

Une poche de sang remplie d'un fluide sanguin, mais décoloré et souvent vert. Une boisson à peu près aussi utile qu'une poche de sang classique, mais très chargée en radiations.

- **Spécial :** lancez 2 au lieu de 1 pour déterminer si cette boisson vous inflige des dégâts de radiation. Vous subissez 1 point de dégâts de radiation, qui ignore la résistance aux dégâts, pour chaque Effet obtenu.

VIN

Une boisson alcoolisée fabriquée en faisant fermenter du jus de raisin. De nombreuses cuvées d'avant-guerre sont encore présentes dans les Terres désolées, souvent collectionnées par les riches avant la chute des bombes. Un survivant qui tombe sur une cave à vins intacte peut se saouler pendant des semaines ou même des mois.

VODKA

Une boisson alcoolisée distillée transparente, fabriquée en faisant fermenter du seigle, du blé, des pommes de terre ou de la mélasse de betterave à sucre, généralement importée d'Union soviétique avant la Guerre.

WHISKY

Une boisson alcoolisée distillée trois fois fabriquée à base de malt. Les versions d'avant-guerre étaient produites un peu partout aux États-Unis et dans d'autres pays. Certaines distilleries des Terres désolées produisent des versions d'après-guerre en utilisant du maïs et du blé surin.

DROGUES

Les drogues sont des substances chimiques qui procurent un avantage ou un bénéfice quelconque à l'utilisateur et peuvent être une drogue au sens strict, un stimulant ou un médicament.

Vous pouvez prendre vous-même une drogue ou l'administrer à quelqu'un d'autre (qui doit être consentant) à portée de main en utilisant l'action mineure prendre une dose. Les effets d'une drogue peuvent être Instantanés (elle a un effet dès qu'elle est prise, puis l'effet prend fin), Brefs (jusqu'à la fin de votre tour actuel ou jusqu'à la fin du prochain tour de celui à qui vous l'avez administrée) ou Durables (l'effet dure jusqu'à la fin de la scène actuelle).

Les bénéfices des drogues ne se cumulent pas : si deux drogues fournissent le même bénéfice ou si vous prenez deux doses de la même drogue, la dose prise en dernier est celle qui s'applique.

Beaucoup de drogues sont addictives. Quand vous prenez une drogue addictive, lancez un nombre de 🎲 égal au nombre de doses que vous avez prises pendant cette partie. Si vous obtenez un nombre d'Effets supérieur ou égal à la valeur de dépendance de cette drogue (indiquée après « Oui » dans la colonne « Addictive ? » ci-dessous), vous êtes devenu dépendant à cette drogue. Chaque drogue indique les effets de la dépendance dans sa description après le tableau ci-dessous.

ORIGINAL
BUFFOUT
Rx
50 Tablets

Durée des drogues

L'aptitude Chimie (voir page 62) et l'amélioration d'armure BioCommMesh (voir page 136) augmentent toutes les deux la durée des drogues prises.

Mais cela n'a aucun effet sur les drogues à durée Instantanée.

Les drogues à durée Brève durent un round. Si le personnage possède l'amélioration d'armure ou a utilisé une drogue fabriquée par un personnage doté de l'aptitude Chimie, la durée passe à deux rounds (donc jusqu'à la fin de votre *prochain* tour ou jusqu'à ce que celui à qui vous avez administré la drogue ait joué deux tours entiers sous l'effet de la drogue).

Les drogues à durée Durable font effet jusqu'à la fin de la prochaine scène et non jusqu'à la fin de la scène actuelle.

Drogues

OBJET	EFFETS	DURÉE	ADDICTIVE ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Addictol	Soigne toutes les dépendances	Instantanée	Non	<0,5	125	3
Antibiotiques	Soigne toutes les maladies	Instantanée	Non	<0,5	75	3
Baume de soin	Guérit 2 PV (voir description)	Instantanée	Non	<0,5	20	1
Bave de scrito	+2 PV max	Durable	Non	<0,5	40	2
Buffjet	Réduit de 1 la difficulté de tous vos tests de **FOR** et d'**END** (0 minimum), +4 PV max, gagnez immédiatement 3 PA (perdus s'ils ne sont pas dépensés), les actions supplémentaires coûtent 1 PA de moins	Brève	Oui 1	<0,5	75	4
Buffout	Vous pouvez relancer 1d20 sur tous vos tests de **FOR** et d'**END**, +3 PV max	Durable	Oui 2	<0,5	45	2
Bufftats	Réduit de 1 la difficulté de tous vos tests de **FOR**, de **PER** et d'**END** (0 minimum), +4 PV max	Durable	Oui 1	<0,5	75	4
Calmex	Vous pouvez relancer 1d20 sur tous vos tests de **PER** et d'**AGI**, +2 🎲 aux dégâts des attaques furtives	Durable	Oui 1	<0,5	100	4
Daddy-O	Réduit de 1 la difficulté de tous vos tests de **PER** et d'**INT** (0 minimum), augmente de +1 la difficulté de vos tests de **CHR**	Durable	Oui 1	<0,5	50	2

OBJET	EFFETS	DURÉE	ADDICTIVE ?	POIDS	COÛT	RARETÉ
Daytripper	Réduit de 1 la difficulté de vos tests de **CHR** et de **CHA** (0 minimum), augmente de +1 la difficulté de vos tests de **FOR**	Durable	Oui 1	<0,5	40	3
Fureur	+3 résistance aux dégâts balistiques, +3 🎲 aux dégâts de corps à corps, augmente de +2 la difficulté de tous vos tests de **PER**	Durable	Oui 1	<0,5	30	4
Jet	Les actions supplémentaires coûtent 1 PA de moins	Brève	Oui 2	<0,5	50	2
Jet Fuel	Vous gagnez 1 PA gratuit au début de chaque tour	Durable	Oui 1	<0,5	60	3
Med-X	+3 résistance aux dégâts balistiques	Durable	Oui 2	<0,5	50	2
Mentats	Vous pouvez relancer 1d20 sur vos tests de **PER** et d'**INT**	Durable	Oui 3	<0,5	50	2
Mentats fruits rouges	Réduit de 2 la difficulté de vos tests d'**INT** (0 minimum)	Durable	Oui 2	<0,5	60	3
Mentats orange	Réduit de 2 la difficulté de vos tests de **PER** (0 minimum), l'action mineure viser vous permet de relancer 1d20 supplémentaire	Durable	Oui 2	<0,5	60	3
Mentats raisin	Réduit de 2 la difficulté de vos tests de **CHR** (0 minimum). Vous pouvez relancer 1d20 sur vos tests de **Troc**	Durable	Oui 2	<0,5	60	3
Overdrive	+3 🎲 de dégâts sur toutes vos attaques, vous pouvez relancer jusqu'à 3 🎲 par jet de dégâts	Durable	Oui 1	<0,5	55	3
Psycho	+2 🎲 de dégâts sur toutes vos attaques, +3 résistance aux dégâts balistiques	Durable	Oui 2	<0,5	50	2
Psychobuff	+2 🎲 de dégâts sur toutes vos attaques, +4 PV max, réduit de 1 la difficulté de tous vos tests de **FOR** et d'**END** (0 minimum)	Durable	Oui 1	<0,5	70	4
Psycho Jet	+2 🎲 de dégâts sur toutes vos attaques, +4 résistance aux dégâts balistiques, gagnez immédiatement 4 PA (perdus s'ils ne sont pas dépensés)	Brève	Oui 1	<0,5	70	4
Psychotats	+2 🎲 de dégâts sur toutes vos attaques, +2 résistance aux dégâts balistiques, réduit de 1 la difficulté de vos tests de **PER** (0 minimum)	Durable	Oui 1	<0,5	70	4
RadAway	Guérit 4 points de dégâts de radiation (voir description)	Instantanée	Non	<0,5	80	2
RadAway (dilué)	Guérit 2 points de dégâts de radiation (voir description)	Instantanée	Non	<0,5	50	1
Rad-X	+6 résistance aux dégâts de radiation	Durable	Non	<0,5	40	2
Rad-X (dilué)	+3 résistance aux dégâts de radiation	Durable	Non	<0,5	25	1
Stimpak	Guérit 4 PV (voir description)	Instantanée	Non	<0,5	50	2
Stimpak (dilué)	Guérit 2 PV (voir description)	Instantanée	Non	<0,5	30	1
Super Stimpak	Guérit 8 PV (voir description)	Instantanée	Non	<0,5	90	4
Ultra Jet	Gagnez immédiatement 6 PA (perdus s'ils ne sont pas dépensés), les actions supplémentaires coûtent 1 PA de moins	Brève	Oui 3	<0,5	67	2
X-Cell	Le premier d20 acheté sur tous vos tests est gratuit	Durable	Oui 1	<0,5	60	4

ADDICTOL

Un médicament d'avant-guerre puissant et efficace qui débarrasse le corps des effets de la dépendance et des symptômes de manque qui l'accompagnent. Cependant, il n'empêche pas de redevenir dépendant ultérieurement, surtout dans des cas de grosse consommation de drogues habituelle ou à long terme. L'Addictol peut mettre un certain temps à faire effet, en particulier dans les cas sévères et a tendance à avoir quelques effets secondaires, par exemple des nausées et des vertiges, pendant qu'il est en train de faire effet.

ANTIBIOTIQUES

Une dose de puissants antibiotiques à large spectre qui aidera à chasser presque n'importe quelle infection ou maladie. En prendre trop peut être mauvais pour l'état de santé général, mais ils sont assez rares pour que cela représente soit un véritable problème.

BAUME DE SOIN

Un baume ou un onguent qui peut être appliqué pour calmer la douleur et accélérer la guérison des blessures, généralement fabriqué à partir de plusieurs ingrédients végétaux naturels.

- **Utilisation :** le baume de soin peut être utilisé de deux façons : il peut être appliqué en effectuant l'action mineure prendre une dose, guérissant immédiatement 2 PV ou il peut être appliqué dans le cadre d'une action porter secours, ajoutant +2 au nombre total de PV guéris.

BAVE DE SCRITO

Dérivée des sécrétions d'une tique et des propriétés curatives de certaines plantes des Terres désolées, la bave de scrito est un remède des Terres désolées qui émousse la perception de la douleur chez l'utilisateur. Elle est efficace, son effet dure assez longtemps et elle n'est pas addictive, mais elle doit normalement être fabriquée de manière artisanale, car elle n'est presque jamais produite en grande quantité.

BUFFJET

Un mélange puissant, mais très addictif de Buffout et de Jet qui augmente les capacités physiques, aiguise les réflexes et provoque un pic d'adrénaline.

- **Dépendance au Buffout :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Buffout. La difficulté de tous vos tests de **FOR** et d'**END** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Buffout (Buffout, Buffjet ou Bufftats).

BUFFOUT

Des stéroïdes puissants qui agissent vite. Le Buffout était très utilisé par les sportifs avant la Grande Guerre. Pendant quelques minutes, il vous rend plus fort et plus résistant.

- **Dépendance au Buffout :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Buffout. La difficulté de tous vos tests de **FOR** et d'**END** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Buffout (Buffout, Buffjet ou Bufftats).

BUFFTATS

Un cocktail addictif de stéroïdes du Buffout et de Mentats, augmentant à la fois les capacités physiques et la vigilance.

- **Dépendance au Buffout :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Buffout. La difficulté de tous vos tests de **FOR** et d'**END** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Buffout (Buffout, Buffjet ou Bufftats).

CALMEX

Un tranquillisant léger utilisé pour calmer les nerfs. Il n'est pas assez puissant pour avoir aussi les effets d'un antidouleur, mais une dose peut apaiser les anxiétés et les peurs, empêchant la panique de perturber les activités délicates.

- **Dépendance au Calmex :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Calmex. Vous subissez des complications sur vos tests d'**AGI** sur un résultat de 18 ou plus quand vous n'êtes pas sous l'effet du Calmex.

DADDY-O

Populaire auprès des hippies et des intellectuels avant la Grande Guerre, le Daddy-O augmente les facultés cognitives de celui qui en prend, le rendant plus alerte et plus à même de traiter les informations, mais les utilisateurs ont tendance à se concentrer de façon exclusive sur les tâches qu'ils sont en train d'accomplir, ce qui rend les interactions avec eux difficiles.

- **Dépendance au Daddy-O :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Daddy-O. La difficulté de tous vos tests de **PER** et d'**INT** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet du Daddy-O.

DAYTRIPPER

Un relaxant et un hallucinogène léger d'avant-guerre. Le Daytripper était apprécié des Américains cherchant à s'évader brièvement de la réalité. Le trip qui en résultait rendait les consommateurs plus calmes et détendus, tout en leur rendant l'effort physique désagréable. Beaucoup de groupes sociaux prenaient du Daytripper pendant les périodes de tension de la Grande Guerre, des émeutes de pénurie alimentaire et des problèmes de société en général lors des années précédant la chute des bombes.

- **Dépendance au Daytripper :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Daytripper. La difficulté de tous vos tests de **CHR** et de **CHA** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet du Daytripper.

FUREUR

Un stimulant de combat extrêmement puissant. La Fureur donne un sentiment d'invincibilité à ceux qui en prennent. Ils deviennent quasi insensibles à la douleur et très dangereux à cause de leur témérité en combat au corps à corps, mais ne perçoivent plus rien d'autre que le combat.

- **Dépendance à la Fureur :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant à la Fureur. La difficulté de tous vos tests de **FOR** et de **PER** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet de la Fureur.

JET

Le Jet est un stimulant en aérosol qui provoque un état modifié de conscience dans lequel le temps semble ralentir, aiguisant les réflexes et permettant à l'utilisateur d'agir plus rapidement dans un moment d'urgence.

- **Dépendance au Jet :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Jet. La difficulté de tous vos tests d'**AGI** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Jet (le Jet ou le Jet Fuel ; l'Ultra Jet a un effet de dépendance différent).

JET FUEL

Une variante instable du Jet. Le Jet Fuel provoque un énorme pic d'énergie chez l'utilisateur, lui permettant d'agir plus rapidement et plus résolument.

Les goules et les drogues

Grâce aux capacités de régénération de leur corps, les goules ne subissent pas tout à fait les effets classiques de la plupart des drogues.

- Les goules reçoivent les bénéfices des Stimpaks et des autres objets de guérison normalement.
- Les Rad-X et les RadAway n'ont pas d'effet apparent sur les goules, car elles sont déjà immunisées contre les radiations.
- L'Addictol et les antibiotiques fonctionnent normalement, mais les goules ont moins de risques de devenir dépendantes et sont immunisées contre beaucoup de maladies.
- Si une goule tente d'utiliser n'importe quelle autre drogue que celles mentionnées dans cet encadré, elle doit utiliser 2 doses pour obtenir l'effet escompté, car sans cela son corps « répare » tout changement occasionné par la drogue.

- **Dépendance au Jet :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Jet. La difficulté de tous vos tests d'**AGI** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Jet (le Jet ou le Jet Fuel ; l'Ultra Jet a un effet de dépendance différent).

MED-X

Le Med-X est un puissant opiacé analgésique qui réduit énormément à la fois la perception de la douleur et la réaction émotionnelle naturelle à la douleur. En bref, c'est un antidouleur costaud.

- **Dépendance au Med-X :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Med-X. La difficulté de tous vos tests d'**AGI** augmente de +1 et vous subissez +1 de dégâts supplémentaires sur toutes les attaques balistiques quand vous n'êtes pas sous l'effet du Med-X.

MENTATS

Les Mentats étaient une drogue récréative et dopante populaire avant la Grande Guerre. Ils améliorent la mémoire et accélèrent le traitement des informations. Ils étaient très utilisés par les étudiants qui se préparaient à leurs examens, par les philosophes à la petite semaine et par ceux occupant des emplois qui nécessitaient beaucoup de réflexion. Les effets ne durent que peu de temps et après la redescente l'utilisateur éprouve fatigue et difficultés à se concentrer. Les Mentats ont délibérément été rendus addictifs et le manque cause des migraines et de l'irritabilité.

- **Dépendance aux Mentats :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant aux Mentats. La difficulté de tous vos tests de **CHR** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Mentats (les Mentats ordinaires ou les versions fruits rouges, orange ou raisin).

MENTATS FRUITS ROUGES

Une dose de Mentats avec une nouvelle formule conçue pour favoriser l'activité cérébrale et la mémoire.

- **Dépendance aux Mentats :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant aux Mentats. La difficulté de tous vos tests de **CHR** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Mentats (les Mentats ordinaires ou les versions fruits rouges, orange ou raisin).

MENTATS ORANGE

Une variante des Mentats qui augmente la vigilance et l'acuité sensorielle.

- **Dépendance aux Mentats :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant aux Mentats. La difficulté de tous vos tests de **CHR** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Mentats (les Mentats ordinaires ou les versions fruits rouges, orange ou raisin).

MENTATS RAISIN

Une boîte de Mentats, avec une nouvelle formule conçue pour réduire l'anxiété sociale, augmenter la confiance en soi et donner aux utilisateurs une meilleure perception du langage corporel et des autres signaux sociaux subtils.

- **Dépendance aux Mentats :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant aux Mentats. La difficulté de tous vos tests de **CHR** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Mentats (les Mentats ordinaires ou les versions fruits rouges, orange ou raisin).

OVERDRIVE

Une forme plus puissante de Psycho qui stimule énormément l'agressivité, rendant l'utilisateur plus dangereux en combat.

MED TEK
MENTATS

- **Dépendance à l'Overdrive :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant à l'Overdrive. La difficulté de tous vos tests de **FOR** et d'**AGI** augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet de l'Overdrive.

PSYCHO

Un puissant stimulant de combat créé par l'armée des États-Unis pour améliorer l'efficacité de ses soldats. Il est encore répandu dans les Terres désolées, car il se trouve que l'axidée, une fleur apparue après la Guerre, peut remplacer plusieurs des ingrédients de la version d'avant-guerre. Le Psycho augmente l'agressivité et émousse la perception de la douleur, permettant à l'utilisateur de se battre plus violemment en se souciant moins de sa propre sécurité.

- **Dépendance au Psycho :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Psycho. La difficulté de tous vos tests de **FOR** augmente de +1 et vous subissez +1 ☺ de dégâts sur toutes les attaques balistiques quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Psycho (le Psycho ordinaire, le Psycho Jet, le Psychobuff ou les Psychotats).

PSYCHOBUFF

Un cocktail très addictif de Psycho et des stéroïdes du Buffout, combinant les effets des deux drogues pour donner une période de force, de résistance et d'agressivité extrême.

- **Dépendance au Psycho :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Psycho. La difficulté de tous vos tests de **FOR** augmente de +1 et vous subissez +1 ☺ de dégâts sur toutes les attaques balistiques quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Psycho (le Psycho ordinaire, le Psycho Jet, le Psychobuff ou les Psychotats).

PSYCHO JET

Un puissant cocktail très addictif de Psycho et de Jet qui stimule l'agressivité, émousse la douleur et augmente les réflexes et l'énergie de l'utilisateur. L'effet ne dure que pendant une très courte période (moins d'une minute), mais c'est toujours une explosion de violence extrême.

- **Dépendance au Psycho :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Psycho. La difficulté de tous vos tests de **FOR** augmente de +1 et vous subissez +1 ☢ de dégâts sur toutes les attaques balistiques quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Psycho (le Psycho ordinaire, le Psycho Jet, le Psychobuff ou les Psychotats).

PSYCHOTATS

Un cocktail de Psycho et de Mentats. La vigilance extrême conférée par les Mentats et l'agressivité et l'insensibilité à la douleur s'annulent un peu l'une l'autre, mais l'effet qui en résulte est une courte période d'agressivité élevée, d'acuité sensorielle accrue et de meilleure tolérance de la douleur.

- **Dépendance au Psycho :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au Psycho. La difficulté de tous vos tests de **FOR** augmente de +1 et vous subissez +1 ☢ de dégâts sur toutes les attaques balistiques quand vous n'êtes pas sous l'effet d'un type de Psycho (le Psycho ordinaire, le Psycho Jet, le Psychobuff ou les Psychotats).

RADAWAY

Un médicament administré par intraveineuse qui purge les radiations du corps de l'utilisateur, en absorbant les radiations quand il circule dans le sang. C'est aussi un puissant diurétique qui expulse les radiations par l'urine de l'utilisateur, il est donc conseillé de boire beaucoup d'eau (propre) rapidement après avoir pris une dose.

Le RadAway est parfois disponible sous forme diluée, ce qui réduit son efficacité, car l'utilisateur ne prend qu'une dose partielle. Le RadAway dilué est à peu près moitié moins efficace, mais plus facile à trouver.

- **Utilisation :** le RadAway peut être utilisé de deux façons : il peut être appliqué en effectuant l'action mineure prendre une dose, guérissant immédiatement 4 points de dégâts de radiation ou il peut être appliqué dans le cadre d'une action porter secours, guérissant 4 points de dégâts de radiation en plus de tout autre effet de guérison (enlevez les dégâts de radiation avant d'appliquer les autres effets de guérison). Le RadAway dilué fonctionne de la même manière, mais ne guérit que 2 points de dégâts de radiation.

Porter secours

Les baumes de soin, le RadAway et les Stimpaks peuvent tous être appliqués pendant une action porter secours, augmentant l'effet de cette action d'une manière spécifique. Mais une seule drogue peut être appliquée de cette manière pendant une seule action porter secours.

RAD-X

Un médicament préventif pour ceux qui comptent pénétrer dans des zones à haut risque d'exposition aux radiations. Une dose peut vous aider à résister aux effets des radiations, surtout combinée à d'autres mesures de protection. À cause de sa rareté, le Rad-X est souvent dilué, ce qui réduit l'efficacité d'une dose, mais permet à des réserves limitées de durer plus longtemps. Le Rad-X dilué est à peu près moitié moins efficace, mais plus facile à trouver.

STIMPAK

Un « stimulation delivery package » (pack d'administration de stimulation), ou Stimpak, est une forme de médicament à action rapide utilisé pour augmenter les capacités de guérison et de récupération du corps. Des millions de doses ont été produites pour les kits de premiers secours des foyers et des entreprises, les hôpitaux, les cliniques et d'autres endroits encore. Merveille de la science d'avant-guerre, le Stimpak est une seringue à usage unique remplie d'un cocktail de puissants agents de cicatrisation, stimulants et antidouleurs qui peut être injecté par voie intraveineuse ou intramusculaire : plantez l'aiguille littéralement n'importe où : ça marche. Cela dit, un Stimpak reste plus efficace quand il est administré par un Auto-Doc, ou par quelqu'un ayant une formation médicale, et combiné à d'autres traitements.

Un Stimpak est parfois disponible sous forme diluée, ce qui réduit son efficacité, car l'utilisateur ne prend qu'une dose partielle. Un Stimpak dilué est à peu près moitié moins efficace, mais plus facile à trouver.

- **Utilisation :** un Stimpak peut être utilisé de deux façons : il peut être appliqué en effectuant l'action mineure prendre une dose, guérissant 4 PV ou traitant une blessure immédiatement, ou il peut être appliqué dans le cadre d'une action porter secours, guérissant 4 PV ou traitant une blessure en plus de tout autre effet de guérison. Les Stimpaks dilués fonctionnent de la même manière, mais ne guérissent que 2 PV (cela dit, ils traitent les blessures normalement).

SUPER STIMPAK

Un Super Stimpak est une version améliorée du Stimpak standard, avec une fiole de médicament supplémentaire et une lanière de cuir pour fixer fermement l'aiguille dans le bras du patient pendant le traitement. Un Super Stimpak utilise un cocktail de médicaments plus puissants, ce qui lui permet de guérir bien plus efficacement.

- **Utilisation :** un Super Stimpak peut être utilisé de deux façons : il peut être appliqué en effectuant l'action mineure prendre une dose, guérissant 8 PV ou traitant jusqu'à deux blessures immédiatement, ou il peut être appliqué dans le cadre d'une action porter secours, guérissant 8 PV ou traitant jusqu'à deux blessures en plus de tout autre effet de guérison.

ULTRA JET

Une forme de Jet extrêmement concentrée, significativement plus puissante, qui fait effet sur les goules aussi facilement que sur les humains.

- **Dépendance à l'Ultra Jet :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant à l'Ultra Jet. La difficulté de tous vos tests d'**AGI** augmente de +1 et, si vous réussissez un test de compétence, vous générez 1 PA de moins (0 minimum) quand vous n'êtes pas sous l'effet de l'Ultra Jet. Cette dépendance est permanente et ne peut être soignée par aucun moyen connu.

X-CELL

Le X-Cell était un dopant générique encore en développement avant la Grande Guerre. Le développement ne fut jamais terminé, mais des prototypes ont été distribués sur le marché noir et par des gens ayant fouillé les installations après la Guerre. Le X-Cell améliore toutes les capacités de l'utilisateur pendant quelques minutes, mais il est extrêmement addictif et les symptômes de manque sont aussi massifs que les effets.

- **Dépendance au X-Cell :** si vous ratez votre jet de dépendance, vous devenez dépendant au X-Cell. La difficulté de tous vos tests augmente de +1 quand vous n'êtes pas sous l'effet du X-Cell.

AUTRES CONSOMMABLES

Les objets ci-dessous sont d'autres types de consommables qui n'entrent pas dans les catégories ci-dessus.

Autres consommables

OBJET	EFFETS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Diffuseur à Stimpak	Guérit 4 PV pour tous les personnages à portée courte	0,5	100	5
Kit de réparation de robot	Guérit 4 PV pour un robot ou une armure assistée (voir description)	<0,5	48	2
Stealth Boy	Invisibilité (voir description)	0,5	100	3

DIFFUSEUR À STIMPAK

Ce mécanisme de diffusion permet au contenu d'un Super Stimpak d'être dispersé dans l'air sous forme de nuage d'aérosol, générant un brouillard de vapeur médicinale sur une petite zone.

- **Utilisation :** quand il est déployé en utilisant l'action mineure interagir, le diffuseur à Stimpak produit un nuage qui guérit immédiatement 4 PV pour tous ceux qui se trouvent à portée courte (sauf les robots). Chaque fois que le diffuseur à Stimpak est utilisé, il consomme un Super Stimpak.

KIT DE RÉPARATION DE ROBOT

Un appareil qui peut aider à réparer et à réactiver les robots ou les armures assistées endommagés. La plupart des robots ont des protocoles d'autodiagnostic et de réparation internes, lesquels s'activent quand le robot effectue des réparations ou se fait réparer par quelqu'un d'autre. Un kit de réparation de robot aide à lancer rapidement et accélérer ces protocoles.

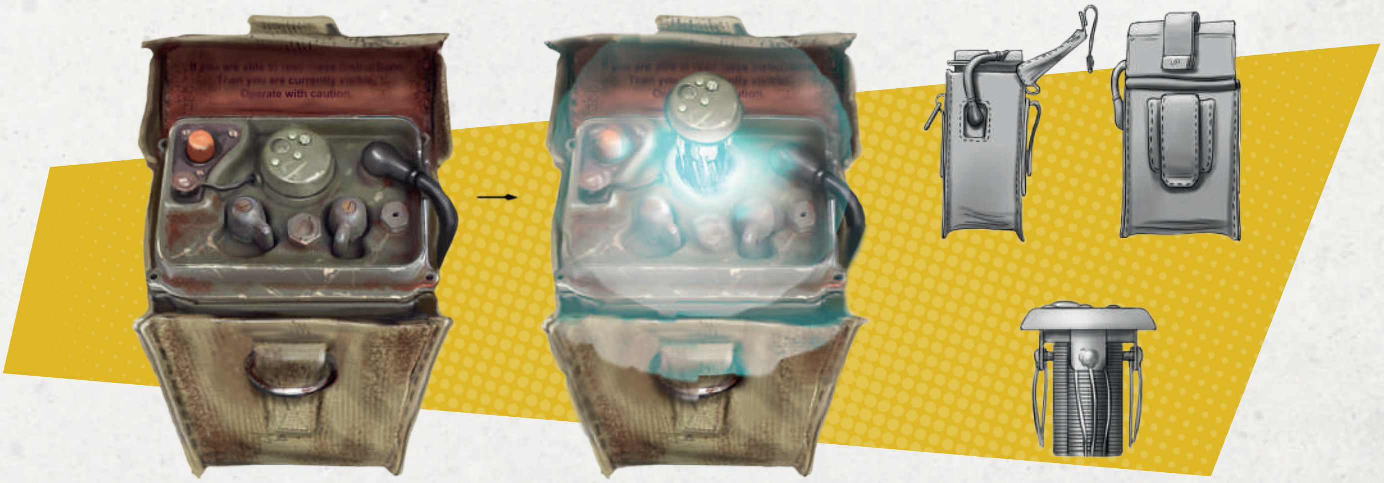
- **Utilisation :** un kit de réparation de robot peut être utilisé de deux façons : il peut être appliqué en effectuant l'action mineure prendre une dose, guérissant 4 PV ou traitant une blessure immédiatement ou il peut être appliqué dans le cadre d'une action porter secours, guérissant 4 PV ou traitant une blessure en plus de tout autre effet de guérison. Comme pour n'importe quelle autre réparation d'un robot ou d'une armure assistée, celle-ci fait appel à la compétence Réparation et non à la compétence Médecine, mais en dehors de cela, les actions utilisées sont les mêmes.

STEALTH BOY

Le Stealth Boy 3001 est l'une des technologies les plus intéressantes développées avant la Guerre. C'est un appareil compact qui génère un champ de réfraction à modulation transmettant la lumière d'un côté du champ à l'autre, ce qui donne un camouflage actif quasi parfait, qui va d'une sorte de transparence déformée quand vous vous déplacez à l'invisibilité presque totale quand vous êtes immobile.

Le Stealth Boy fut développé par ingénierie inverse à partir d'armures furtives chinoises récupérées sur des soldats ennemis pendant la Guerre et même si les États-Unis ne parvinrent jamais à reproduire parfaitement cette technologie (même le Stealth Boy le plus avancé consomme toute sa batterie en environ 30 secondes), le résultat fut tout de même considéré comme suffisamment fiable pour être utilisé. Selon les observations sur le terrain, l'usage de la technologie du Stealth Boy sur le long terme cause des changements neurologiques permanents qui provoquent des délires paranoïaques, des hallucinations et d'autres changements mentaux.

- **Utilisation :** un Stealth Boy s'active en utilisant l'action mineure interagir. Une fois activé, l'appareil fonctionne pendant trois tours entiers : votre tour actuel, votre prochain tour et votre tour après le prochain. Après quoi, le Stealth Boy cesse de fonctionner et ne sera plus jamais utilisable. Quand il est activé, un Stealth Boy vous rend presque invisible, y compris l'équipement que vous portez. La difficulté de tous les tests des ennemis pour vous repérer augmente de +2 (mais ils peuvent toujours effectuer des tests, car ils peuvent toujours vous entendre ou remarquer votre présence d'autres façons s'ils sont suffisamment attentifs). De plus, même si vous avez été détecté, l'invisibilité augmente votre défense de +2.


Than you are currently visible.
Operate with caution.

LIVRES ET MAGAZINES

Les livres et les magazines sont de vieilles publications d'avant-guerre qui fournissaient des informations et du divertissement aux masses. Dans les Terres désolées, ils sont une source utile d'informations oubliées ou rares.

Quand vous découvrez un livre ou un magazine en récupérant du Butin ou en faisant du commerce avec quelqu'un d'autre, lancez 1d20 pour déterminer de quelle publication il s'agit.

Tous les livres et magazines ont un Poids de <0,5, un Coût de 100 et une Rareté de 3.

- **Aptitudes :** quand vous lisez un magazine, il vous accorde une aptitude temporaire, un bonus qui ne s'applique qu'une fois, normalement sur un seul test de compétence, une seule attaque ou une autre situation bien distincte. Si vous possédez l'aptitude Compréhension (voir page 62), vous avez une chance de pouvoir réutiliser une fois le bénéfice. Une fois que vous avez utilisé une aptitude temporaire, vous pouvez choisir de l'apprendre de manière permanente la prochaine fois que vous gagnez un niveau ; sinon, vous l'oubliez et vous devez trouver un autre exemplaire de ce magazine pour vous rappeler l'aptitude.

DUCK AND COVER! (À COUVERT !)

Un livre d'avant-guerre sur la fabrication, l'utilisation et le désamorçage d'explosifs.

- **Aptitude :** une seule fois, quand vous êtes touché par une arme à Zone d'impact, vous pouvez choisir de tomber au sol (voir page 25). Dans ce cas, vous ajoutez +3 à toutes vos résistances aux dégâts contre les dégâts causés par cette arme à Zone d'impact. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez l'utiliser chaque fois que vous êtes touché par une arme à Zone d'impact en dépensant 1 PA.

GUNS AND BULLETS (ARMES ET MUNITIONS)

Une série de magazines destinés aux passionnés d'armes, avec des articles sur la chasse, les armes, la législation sur les armes à feu et l'usage pratique des armes à feu.

- **Aptitude :** selon le numéro du magazine trouvé, vous recevez une aptitude différente, dont vous ne pouvez bénéficier qu'**une seule fois**. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez utiliser ce bénéfice une fois par scène. Lancez 1d20 pour déterminer quel numéro vous trouvez :

Numéros de* Guns and Bullets *trouvés au hasard

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
1-2	Quel avenir pour la chasse ?	Une attaque contre un Robot inflige +2 🎲 de dégâts
3-4	Les lasers et la chasse : carnager c'est OK	Une attaque avec une arme laser gagne l'effet de dégâts Brutal si elle ne l'avait pas déjà
5-6	Petites armes pour petites dames	Une attaque avec une arme maniée avec Armes légères gagne l'effet de dégâts Brutal si elle ne l'avait pas déjà
7-8	Flingues de rue à Détroit	Vous gagnez 2 PA supplémentaires après une attaque réussie. Ces PA doivent être dépensés immédiatement, sinon ils sont perdus
9-10	Éviter ces satanées lois contre les armes !	Quand vous récupérez une arme, vous gagnez 2 PA qui ne peuvent être dépensés que pour récupérer des unités de composants supplémentaires
11-12	La Lune : appareil de fin du monde communiste ?!	Gagnez +2 à votre résistance aux dégâts balistiques ou énergétiques contre une attaque par nuit
13-14	Viser et tirer, comme à l'armée	Une attaque avec visée portée avec une arme qui n'a pas la qualité Précis inflige +2 🎲 de dégâts
15-16	Protéger son campement des ours	Une attaque contre un yao guai inflige +3 🎲 de dégâts
17-18	Plasma : l'arme de demain	Une attaque avec une arme plasma gagne l'effet de dégâts Brutal si elle ne l'avait pas déjà
19-20	Guide de la chasse aux Rouges	Une attaque contre un ennemi au niveau inférieur au vôtre inflige +2 🎲 de dégâts

Publication aléatoire

RÉSULTAT DU D20	PUBLICATION
1	*Duck and Cover!*
2	*Guns and Bullets*
3	*Meeting People*
4	*¡La Fantoma!*
5	*Tumblers Today*
6	*Grognak the Barbarian*
7	*Wasteland Survival Guide*
8	*Astoundingly Awesome Tales*
9	*Future Weapons Today*
10	*Backwoodsman*
11	*Boxing Times*
12	*Massachusetts Surgical Journal*
13	*Programmer's Digest*
14	*Tales of a Junktown Jerky Vendor*
15	*Unstoppables*
16	*U.S. Covert Operations Manual*
17	*Fixin' Things*
18	*Tesla Science Magazine*
19	*Live & Love*
20	*True Police Stories*

MEETING PEOPLE (FAIRE DES RENCONTRES)

Un magazine destiné à ceux qui manquent d'aisance avec les autres. Le magazine *Meeting People* se présente comme un manuel de base sur les interactions sociales et donne des conseils pour trouver et se faire des amis, chercher un partenaire romantique, améliorer sa confiance en soi et comprendre les signaux sociaux.

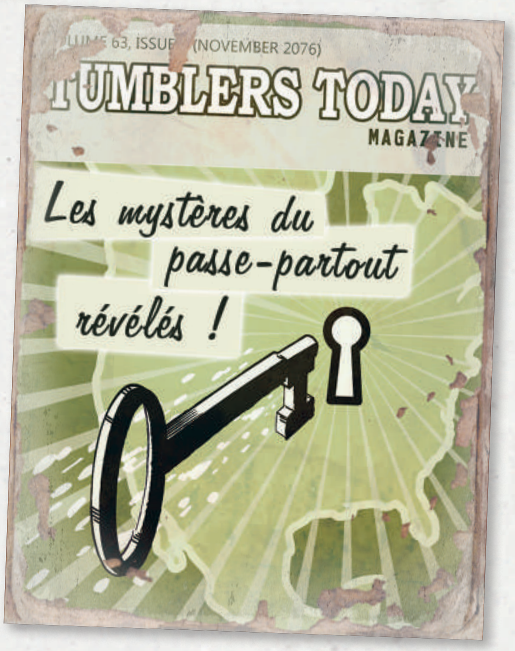
- **Aptitude :** une seule fois, quand vous obtenez une ou plusieurs complications sur un test de Discours, vous pouvez ignorer ces complications. Si vous apprenez cette aptitude, vous pouvez l'appliquer une fois par scène.

¡LA FANTOMA! (FANTÔMES EN TOUS GENRES)

Un numéro d'un comic d'avant-guerre racontant les aventures de *¡La Fantoma!*, un expert en discrétion et en infiltration.

- **Aptitude :** quand vous réussissez un test de **Discrétion** pour éviter d'être repéré, vous pouvez dépenser 1 PA pour créer une diversion quelque part à portée moyenne ; si un personnage a perdu un test en opposition pour vous repérer, il se dirige vers la diversion que vous avez créée. Si vous apprenez cette aptitude, vous pouvez l'utiliser une fois par scène.

GUNS&BULLETS
$33.00


LUME 63, ISSUE (NOVEMBER 2076)
TUMBLERS TODAY
MAGAZINE
Les mystères du passe-partout révélés !

TUMBLERS TODAY (GORGES ET PÊNES)

Tumblers Today est un magazine d'avant-guerre contenant des informations sur l'art clandestin du crochetage et sur les dernières avancées des serrures mécaniques des coffres-forts, des casiers et des portes. Les illustrations de la couverture du magazine mettent en évidence le sujet et la technique abordés dans le numéro.

- **Aptitude :** selon le numéro du magazine trouvé, vous recevez une aptitude différente, dont vous ne pouvez bénéficier qu'**une seule fois**. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez utiliser ce bénéfice une fois par scène. Lancez 1d20 pour déterminer quel numéro vous trouvez :

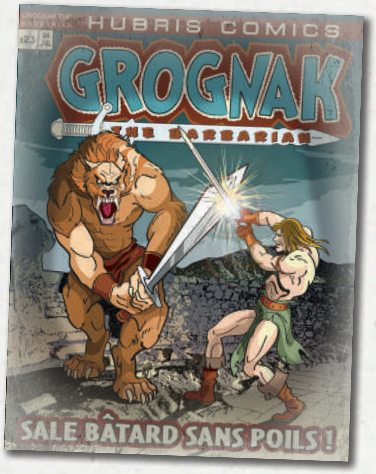
Numéros de Tumblers Today *trouvés au hasard*

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
1-4	Les mystères du passe-partout révélés !	Vous pouvez relancer 1d20 sur un seul test de Crochetage
5-8	Les épingles à cheveux : plus efficaces que les outils de crochetages ?	Quand vous utilisez une épingle à cheveux, réduisez de 2 au lieu de 1 la difficulté d'un test de Crochetage (0 minimum)
9-12	Confessions d'un monte-en-l'air	Quand vous fouillez ou quand vous récupérez du Butin, vous pouvez dépenser 1 point de Chance pour trouver 2 + 2 🎲 épingles à cheveux
13-16	Ouvrez toutes les serrures en 5 secondes chrono	Quand vous réussissez à crocheter une serrure, vous pouvez utiliser l'option de PA réduire la durée sans dépenser de PA
17-20	Certification de serrurier – Réussissez haut la main	Quand vous subissez une ou plusieurs complications sur un test de Crochetage, vous pouvez dépenser 1 point de Chance pour ignorer ces complications

GROGNAK THE BARBARIAN (GROGNAK LE BARBARE)

Une série de comics publiée par Hubris Comics avant la Grande Guerre. Ils racontent les aventures pleines d'action du personnage éponyme dans un monde préhistorique.

- **Aptitude :** selon le numéro du magazine trouvé, vous recevez une aptitude différente, dont vous ne pouvez bénéficier qu'**une seule fois**. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez utiliser ce bénéfice une fois par scène. Lancez 1d20 pour déterminer quel numéro vous trouvez :



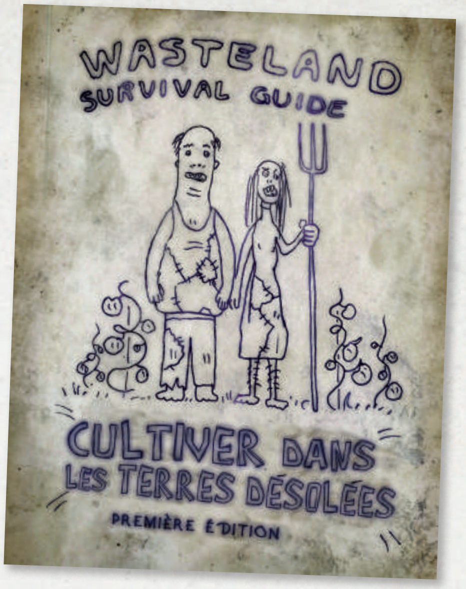
Numéros de Grognak the Barbarian *trouvés au hasard*

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
1-2	Du sang sur la harpe	Une attaque de corps à corps réussie que vous portez inflige +2 🎲 de dégâts
3-4	Ainsi s'en vint le Malicieux	Ajoutez +1 à la difficulté du test de compétence d'un autre personnage pour vous repérer
5-6	La jungle des bébés chauves-souris	Quand vous subissez des dégâts de poison, vous gagnez +3 résistance aux dégâts de poison
7-8	Les charmes de la reine corsaire Queen	Une attaque de corps à corps réussie que vous portez inflige automatiquement un coup critique
9-10	Esclaves démoniaques, sables démoniaques	Une attaque portée contre des Goules inflige +2 🎲 de dégâts
11-12	Maula : la Vierge guerrière de Mars	Quand vous portez une attaque de corps à corps avec une arme de corps à corps à Deux mains, vous gagnez l'effet de dégâts Perforant 1 (ou +1 à tout effet Perforant déjà présent)
13-14	Sale bâtard sans poils !	Ignorez une complication obtenue sur une attaque de corps à corps
15-16	Égaré dans les neiges de la luxure	Vous gagnez +2 résistance aux dégâts balistiques contre une attaque
17-18	L'antre des dévoreurs de vierges	Vous gagnez +5 à votre charge maximale pendant une scène
19-20	Quelle est donc cette sorcellerie ?	Vous gagnez +2 résistance aux dégâts énergétiques contre une attaque

WASTELAND SURVIVAL GUIDE (GUIDE DE SURVIE DES TERRES DÉSOLÉES)

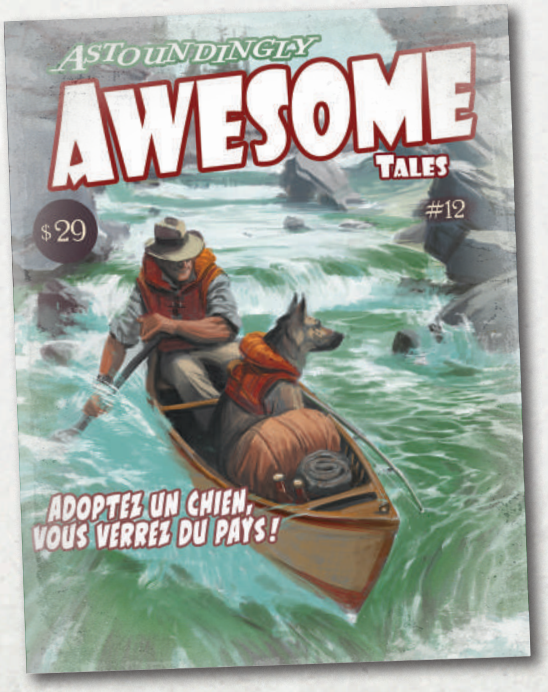
Le Wasteland Survival Guide est une autre série de magazines éducatifs d'après-guerre, rédigés et illustrés avec des dessins grossiers au stylo. Il a été copié et distribué un peu partout dans les Terres désolées, mais il est nettement plus présent dans les villages près des Terres désolées de la Capitale.

- **Aptitude :** selon le numéro du magazine trouvé, vous recevez une aptitude différente, dont vous ne pouvez bénéficier qu'**une seule fois**. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez utiliser ce bénéfice une fois par scène. Lancez 1d20 pour déterminer quel numéro vous trouvez :



Numéros de Wasteland Survival Guide *trouvés au hasard*

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
1-3	Cultiver dans les Terres désolées	Profiter d'un consommable qui est un fruit ou un légume guérit deux fois plus de PV
4-6	Numéro spécial insecticides	Augmentez toutes vos résistances aux dégâts de +2 contre une attaque portée par un Insecte
7-9	Le bon côté de la contamination aux radiations	Quand vous consommez un objet de nourriture ou une boisson irradiée, guérissez un nombre de PV supplémentaires égal au résultat du ●
10-12	Spécial coupons	Quand vous achetez de la nourriture ou des boissons, le prix est altéré de 10 % de plus en votre faveur
13-15	Gymnastique aquatique pour les goules	Réduisez de 1 la difficulté d'un test d'Athlétisme pour nager (0 minimum)
16-18	Les secrets de l'autodéfense	Votre défense augmente de +1 contre une attaque de corps à corps
19-20	Chasser dans les Terres désolées	Quand vous dépecez un animal que vous avez tué et que la quantité de viande trouvée peut être augmentée en dépensant des PA, vous gagnez 1 PA bonus à cette fin (s'il n'est pas utilisé, il est perdu)



ASTOUNDINGLY AWESOME TALES (HISTOIRES À DORMIR DEBOUT)

Un magazine contenant de courts récits d'aventures excitants et audacieux !

- **Aptitude :** selon le numéro du magazine trouvé, vous recevez une aptitude différente, vous conférant des dégâts bonus ou des points de résistance aux dégâts bonus contre un seul adversaire ou un seul type d'attaque. Ce bonus ne s'applique que pour une seule attaque (portée ou reçue, respectivement) sauf si vous apprenez l'aptitude, auquel cas elle s'applique à toutes les attaques. Lancez 1d20 pour déterminer quel numéro vous trouvez :

*Numéros d'*Astoundingly Awesome Tales *trouvés au hasard*

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
1-2	L'assaut des hommes-poisson !	+1 🎲 sur vos attaques contre les fangeux
3-4	L'ascension des mutants !	+1 🎲 sur vos attaques contre les super mutants
5-6	L'attaque des hommes de métal	+2 aux résistances aux dégâts balistiques et énergétiques contre les Robots
7-8	La vengeance du Russe dément !	+2 résistance aux dégâts de poison
9-10	La starlette tireuse d'élite !	+1 🎲 sur vos attaques avec des armes Précises
11-12	La malédiction des calcinés	+1 🎲 sur vos attaques contre les goules
13-14	L'invasion des insectes géants !	2 résistance aux dégâts de radiation
15-16	Lasers mortels !	+1 🎲 sur vos attaques avec des armes à énergie
17-18	Science et démence !	+2 résistance aux dégâts énergétiques
19-20	Encerclé par les morts !	+1 🎲 sur vos attaques quand vous dépensez un ou plusieurs tirs de munition pour obtenir des dégâts bonus

FUTURE WEAPONS TODAY (L'AVENIR DES ARMES EST À VOUS)

Un magazine pour les fans d'armes à énergie, incluant des articles sur les nouvelles technologies, des analyses des nouvelles armes et des histoires vraies sur les armes à énergie en action.

- **Aptitude :** une seule fois, quand vous portez une attaque avec une arme à énergie, vous pouvez la surcharger. Augmentez les dégâts de +2 🎲 pour cette attaque. L'arme ne peut pas être utilisée pour porter une attaque durant le tour qui suit une attaque surchargée, car elle est en train de se refroidir. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez surcharger une arme à énergie une fois par scène.

BACKWOODSMAN (L'HOMME DES BOIS)

Des histoires vraies excitantes pour les hommes bruts de décoffrage ! *Backwoodsman* est une série de magazines contenant des articles et des histoires sur la survie en milieu naturel, pour les gens qui aiment discuter de la survie dans la nature.

- **Aptitude :** selon le numéro du magazine trouvé, vous recevez une aptitude différente, dont vous ne pouvez bénéficier qu'une seule fois. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez utiliser ce bénéfice une fois par scène. Lancez 1d20 pour déterminer quel numéro vous trouvez :

Numéros de Backwoodsman *trouvés au hasard*

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
1-2	Dégage de ma pelouse !	Vous trouvez deux fois plus de viande sur une créature dépecée
3-4	Cuisiner à la maison	Ajoutez +2 🎲 de dégâts à une attaque d'arme de Lancer (autre qu'un explosif)
5-6	L'horreur familiale	Réduisez de 1 la difficulté pour fabriquer une arme (0 minimum)
7-8	Solide comme Bigfoot	Quand vous fouillez parmi des plantes, vous gagnez deux fois plus de Butin
9-10	Lapins carnivores des Appalaches	Ajoutez +2 🎲 de dégâts à une attaque contre un Mammifère ou un Lézard
11-12	Le massacre des écureuils des Appalaches	Un objet de nourriture cuisinée que vous préparez et que vous mangez guérit +3 PV
13-14	L'art du tomahawk	Réduisez de 1 la difficulté d'un test pour ne pas attraper une maladie (0 minimum)
15-16	L'armurier d'Harper's Ferry	Quand vous trouvez des munitions, vous en trouvez +2 🎲

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
17-18	L'ermite de la rivière Ohio	Réduisez de 1 la difficulté pour réparer un objet endommagé (0 minimum)
19-20	Cauchemar dans le jardin	Guérissez +2 PV quand vous consommez une boisson Alcoolisée

BOXING TIMES (LA BOXE POUR LES PASSIONNÉS)

Un magazine d'avant-guerre destiné aux fans de boxe qui contient souvent des portraits de boxeurs célèbres ou prometteurs, des débats sur les techniques et le matériel et des analyses détaillées de matchs.

- **Aptitude :** une seule fois, quand vous réussissez une attaque avec la compétence Mains nues, si vous dépensez des PA pour augmenter les dégâts que vous infligez, vous pouvez ajouter l'effet de dégâts Étourdissant à votre attaque. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez l'utiliser lors de toute attaque réussie avec la compétence Mains nues.

MASSACHUSETTS SURGICAL JOURNAL (LE CHIRURGIEN DU MASSACHUSETTS)

Un magazine médical périodique venant du Massachusetts d'avant-guerre, une région à présent appelée le Commonwealth. Il contient des analyses détaillées des avancées de la science et de la technologie médicales, des études publiées sur des maladies rares et une mine d'autres connaissances médicales utiles.

- **Aptitude :** une seule fois, quand vous prodiguez des soins médicaux à un autre personnage et que vous fournissez une assistance à son test d'**END + Survie** pour guérir des blessures, vous pouvez considérer que votre dé d'assistance a donné un résultat de 1. Si vous apprenez cette aptitude, vous pouvez l'appliquer une fois par partie.

PROGRAMMER'S DIGEST (LE PETIT LIVRE DU PROGRAMMATEUR)

Un magazine destiné aux passionnés d'informatique, parlant de langages de programmation, de techniques de cryptage ou de décryptage et des logiciels les plus récents.

- **Aptitude :** une seule fois, quand vous ratez un test de Sciences pour pirater un terminal d'ordinateur et que votre accès devrait être bloqué (et donc que vous ne devriez pas pouvoir réessayer), vous pouvez décider que votre accès n'est pas bloqué, ce qui vous permet de faire une autre tentative. Si vous apprenez cette aptitude, vous pouvez l'appliquer chaque fois que votre accès à un ordinateur devrait être bloqué.

TALES OF A JUNKTOWN JERKY VENDOR (LES AVENTURES D'UN VENDEUR DE VIANDE SÉCHÉE DE JUNKTOWN)

Les *Tales of a Junktown Jerky Vendor* est un exemple de magazine d'après-guerre : une série de livres courts fabriqués à la main écrits par un vendeur de viande séchée anonyme de Junktown. Des exemplaires se sont répandus un peu partout dans les Terres désolées et sont présents de la Californie (près de Junktown même) au Commonwealth.

- **Aptitude :** une seule fois, quand vous réussissez ou ratez un test de Troc pour marchander le prix d'un échange, vous pouvez dépenser 1 point de Chance pour altérer le prix de 10 % en votre faveur. Si vous apprenez cette aptitude, vous pouvez l'appliquer à n'importe quel test de Troc pour marchander, mais vous devez dépenser 1 point de Chance supplémentaire pour chaque utilisation après la première au cours d'une partie (donc 1 point de Chance pour la première fois, 2 pour la deuxième, 3 pour la troisième, etc.).

UNSTOPPABLES (LES INCREVABLES)

Unstoppables est un comic publié par Hubris Comics avant la Grande Guerre. La série suit un ensemble de personnages variés venant des autres séries d'Hubris Comics, notamment Silver Shroud, la Maîtresse du Mystère, l'Inspecteur, Ray Manta et Grognak le Barbare. Ensemble, ils sont les Increvables. L'illustration sur la couverture du magazine représente les héros, les antagonistes et l'aventure de chaque numéro.

- **Aptitude :** selon le numéro du magazine trouvé, vous recevez une aptitude différente. Celle-ci vous permet de dépenser des points de Chance pour éviter certains dégâts et vous ne pouvez en bénéficier qu'une seule fois. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez en bénéficier tant que vous avez des points de Chance à dépenser pour cela. Lancez 1d20 pour déterminer quel numéro vous trouvez :

Numéros des Unstoppables *trouvés au hasard*

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
1-4	Dr. Brainwash et son armée de décapitalistes !	Vous pouvez dépenser 3 points de Chance pour éviter tous les dégâts infligés par une seule attaque ou un seul danger
5-8	Qui peut arrêter l'inarrêtable Grog-Na-Rok ?!	Vous pouvez dépenser 2 points de Chance pour éviter tous les dégâts infligés par une attaque portée par un Humain Mutant (y compris les goules et les super mutants)
9-12	Péril Rouge contre Ray Manta	Vous pouvez dépenser 1 point de Chance pour éviter tous les dégâts infligés par une attaque d'arme à Zone d'impact
13-16	Piégé dans la dimension des pterreurdactyles !	Vous pouvez dépenser 1 point de Chance pour éviter tous les dégâts infligés par une seule attaque de corps à corps
17-20	Visitez la galaxie Ux-Ron !	Vous pouvez dépenser 1 point de Chance pour éviter tous les dégâts énergétiques infligés par une seule attaque

U.S. COVERT OPERATIONS MANUAL (MANUEL D'OPÉRATIONS SECRÈTES DE L'ARMÉE AMÉRICAINE)

Le U.S. *Covert Operations Manual* est un manuel de formation rédigé par le ministère des Armées pour former son personnel à l'art du subterfuge. Ces manuels n'étaient pas censés circuler au sein du grand public et portaient la mention « Confidentiel ». Mais cela ne les a pas empêchés d'être trouvés, lus et diffusés dans les Terres désolées.

- **Aptitude :** selon le numéro du magazine trouvé, vous recevez une aptitude différente, dont vous ne pouvez bénéficier qu'une seule fois. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez en bénéficier une fois par scène. Lancez 1d20 pour déterminer quel numéro vous trouvez :

Numéros de U.S. Covert Operations Manual *trouvés au hasard*

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
1-2	FH 5-01 Siffloter dans les ténèbres	Si vous êtes repéré en tentant d'être discret, vous ajoutez +2 à votre résistance aux dégâts balistiques contre la première attaque que vous recevez après avoir été repéré
3-4	FH 5-02 Le camouflage urbain	La difficulté des tests des ennemis pour vous repérer augmente de +1 ; cette augmentation ne se cumule pas avec les augmentations de difficulté à cause d'une faible lumière ou de l'obscurité
5-6	FH 5-03 Fondamentaux du camouflage facial	+1 à toutes les résistances aux dégâts contre les attaques des PNJ personnages
7-8	FH 5-04 Ce ne sont pas les soldats que vous recherchez	+1 🎲 de dégâts infligés par les attaques contre les PNJ personnages
9-10	FH 5-05 Qui-va-là ?	Quand vous dépensez 1 point de Chance pour relancer 1d20 sur un test de **PER**, considérez que ce dé a donné un résultat de 1 au lieu de le relancer
11-12	FH 5-06 Parquet grinçant, mort instantanée	Une seule fois, quand vous subissez une ou plusieurs complications sur un test de Discrétion, ignorez-les
13-14	FH 5-07 Faire tomber les communistes	Une fois, quand un ennemi vise avant de porter une attaque contre vous, vous pouvez lui faire perdre les bénéfices de la visée
15-16	FH 5-08 Spécial camouflage : buissons, caisses et ruches	+2 🎲 de dégâts infligés par une attaque à mains nues ou avec un couteau
17-18	FH 5-09 Le noir vous va si bien	Une fois, quand vous utilisez un Stealth Boy, il dure un tour supplémentaire
19-20	FH 5-10 Sur la pointe des pieds dans les tulipes	Quand vous dépensez 1 point de Chance pour relancer 1d20 sur un test d'**AGI**, considérez que ce dé a donné un résultat de 1 au lieu de le relancer

FIXIN' THINGS (RÉPARER TOUT ET N'IMPORTE QUOI)

Un magazine destiné à ceux qui aiment réparer les choses eux-mêmes. Chaque numéro contient une mine d'informations sur la manière de réparer et de rafistoler divers objets et matériaux, des évaluations des meilleurs outils à utiliser et des exemples de réparations envoyés par les lecteurs.

- **Aptitude :** une seule fois, quand vous tentez de réparer un objet, réduisez de moitié la quantité de composants nécessaires pour effectuer la réparation (arrondi au supérieur). Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez l'utiliser chaque fois que vous tentez des réparations.

TESLA SCIENCE MAGAZINE (SCIENCE TESLA)

Un magazine d'information couvrant des sujets tels que la technologie des fusées, la robotique, la technologie laser et d'autres domaines de pointe de la science et de la technologie.

- **Aptitude :** selon le numéro du magazine trouvé, vous recevez une aptitude différente, dont vous ne pouvez bénéficier qu'**une seule fois**. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez utiliser ce bénéfice une fois par scène. Lancez 1d20 pour déterminer quel numéro vous trouvez :

TESLA
SCIENCE MAGAZINE
10 HITS NUMÉRO 1 !!!
Y COMPRIS « CŒUR DE CARBURATEUR »
LE ROBOT ROCKEUR PREND LE PAYS PAR SURPRISE !

Numéros de Tesla Science Magazine *trouvés au hasard*

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
1-2	Les robots dirigeront-ils le monde ?	+2 résistance aux dégâts balistiques et énergétiques contre les Robots
3-4	Qu'est-ce que le Plasma, d'abord ?	+2 résistance aux dégâts balistiques et énergétiques contre les armes plasma
5-6	La science, c'est pas sorcier !	+2 ⚅ de dégâts sur une attaque avec une arme à Zone d'impact
7-8	Technologie de demain pour supersoldats d'aujourd'hui	Après avoir dépensé 1 charge de réacteur à fusion, vous pouvez dépenser 1 point de Chance ; dans ce cas, la charge n'est pas dépensée
9-10	Un flingue n'est jamais assez gros !	Une seule fois, quand vous tirez avec une arme Gatling, vous consommez des munitions à 8 fois le rythme normal au lieu de 10 fois
11-12	Geckos et radiations gamma	+2 ⚅ de dégâts sur une attaque contre une créature Mutante
13-14	L'armée des États-Unis dans l'espace	Sur une seule attaque avec une arme à énergie, vous infligez un coup critique si vous provoquez 3 points de dégâts ou plus après déduction de la résistance aux dégâts (au lieu de 5 points de dégâts ou plus selon la règle normale)
15-16	10 hits n°1 !!! Rock-o-bot prend le pays par surprise !	Une seule fois, quand vous infligez un coup critique, augmentez la quantité totale de dégâts infligés de +2

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
17-18	L'avenir de la guerre ?	Sur une seule attaque avec une arme maniée avec la compétence Armes lourdes, vous infligez un coup critique si vous infligez 3 points de dégâts ou plus après déduction de la résistance aux dégâts (au lieu de 5 points de dégâts ou plus selon la règle normale)
19-20	Relancez le dé	–

LIVE & LOVE (VIE ET AMOUR)

Une série de magazines d'avant-guerre consacrés au quotidien et aux relations, souvent avec des articles sur des manifestations culturelles, des conseils de santé, des régimes, des conseils sur la vie amoureuse, etc.

- **Aptitude :** selon le numéro du magazine trouvé, vous recevez une aptitude différente, dont vous ne pouvez bénéficier que pendant **une seule scène**. Si vous apprenez cette aptitude plus tard, vous pouvez en bénéficier de manière permanente. Lancez 1d20 pour déterminer quel numéro vous trouvez :

Numéros de Live & Love *trouvés au hasard*

RÉSULTAT DU D20	NUMÉRO	EFFET
1-2	Meilleurs amis pour la vie !	+1 point de vie maximum pour tous les membres du groupe pendant une scène.
3-4	Explose ce gars !	+1 🎲 de dégâts sur les attaques de tous les membres du groupe pendant une scène
5-6	En finir avec le gras !	Vous regagnez deux fois plus de PV en mangeant des fruits ou des légumes pendant une scène
7-8	Une si charmante secrétaire	Au début d'une scène, ajoutez +1 PA à la réserve du groupe
9-10	Lève le coude, mais pas trop !	Vous gagnez 1 point de Chance (perdu à la fin de la scène s'il n'est pas utilisé) quand vous consommez une boisson Alcoolisée
11-12	Conseils pour hommes mariés	+1 résistance aux dégâts balistiques pour tous les membres du groupe pendant une scène
13-14	Méfiez-vous du dresseur d'hommes	La réserve de PA du groupe peut contenir 1 PA de plus que la normale pendant une scène
15-16	Une expérience marquante	Choisissez une autre aptitude de magazine que vous avez déjà utilisée mais pas apprise ; elle s'applique maintenant
17-18	J'ai épousé un robot	+2 à toutes les résistances aux dégâts contre les Robots pendant une scène
19-20	Relancez le dé	–

TRUE POLICE STORIES (VRAIES HISTOIRES DE POLICE)

True Police Stories était un magazine pulp d'avant-guerre annonçant fièrement « 20 pages de suspense par numéro » qui était consacré aux histoires résumées d'enquêtes criminelles et d'arrestations célèbres de l'époque.

- **Aptitude :** une seule fois, quand vous faites le jet de dégâts d'une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Chance pour transformer jusqu'à 3 🎲 en n'importe quel résultat au lieu de les lancer. Si vous apprenez cette aptitude, vous pouvez l'appliquer une fois par scène.

BRIC-À-BRAC

Les objets de cette section n'entrent dans aucune des catégories énumérées jusqu'ici.

OUTILS ET OBJETS UTILITAIRES

Les objets ci-dessous sont des outils utiles courants que les personnages pourraient avoir la chance de posséder.

Outils et objets utilitaires

OBJET	EFFETS	POIDS	COÛT	RARETÉ
Boîte à outils de luxe	Réduit de 1 la difficulté des tests de **Réparation** (0 minimum), vous pouvez tenter des tests de **Réparation** qui nécessitent normalement un établi ou quelque chose de similaire avec +1 à la difficulté	10	150	3
Brahmine de bât	Une vache mutante qui transporte de lourdes charges et produit du lait et de l'engrais	–	200	3
Compteur Geiger	Permet d'effectuer un test de **PER + Survie**, difficulté 1, pour déterminer si une zone est irradiée et à quel point	4	325	3
Épingle à cheveux	Réduit de 1 la difficulté des tests de **Crochetage** (1 minimum), 1 épingle à cheveux se brise par complication obtenue	<0,5	1	0
Fusée de détresse	Génère une lumière vive à portée courte jusqu'à la fin de la scène actuelle. À usage unique.	<0,5	10	1
Holoplaques	Identifient le défunt	<0,5	5	2
Kit de serrurier	Réduit de 1 la difficulté des tests de **Crochetage** (0 minimum), après 3 complications, le kit se brise	1	150	2
Lampe de poche	Génère une lumière vive dans une seule zone à portée moyenne ; l'utilisateur peut choisir quelle zone est éclairée	1	100	3
Lanterne	Génère une lumière vive à portée courte et une lumière faible à portée moyenne	1,5	15	2
Lecteur d'holobande	Permet de lire les holobandes audio	1,5	250	2
Multioutil	Réduit de 1 la difficulté des tests de **Réparation** (0 minimum)	0,5	100	2
Outil de crochetage électronique	Réduit de 2 la difficulté des tests de **Crochetage** (0 minimum), ignorez la première complication obtenue, le crochet électronique se brise si vous obtenez deux complications ou plus sur le même jet	2	375	4
Pip-Boy	Voir description	–	–	–
Radio	Capte et diffuse les transmissions radio	1	75	2
Sac à dos, grand	Le porteur ajoute +5 fois sa **FOR** à sa charge maximale	–	60	2
Sac à dos, petit	Le porteur ajoute +2,5 fois sa **FOR** à sa charge maximale	–	30	1
Torche	Génère une lumière vive à portée courte jusqu'à la fin de la scène actuelle, l'allumer nécessite un test d'**INT + Survie** difficulté 1, +1 pour chaque utilisation antérieure	0,5	10	1
Trousse de médecin	Réduit de 1 la difficulté des tests de **Médecine** (0 minimum), quand vous prodiguez des soins sur le long terme, vous pouvez prendre en charge jusqu'à 2 patients supplémentaires	5	300	3
Trousse de premiers secours	Guérit +2 PV quand vous réussissez l'action porter secours	2	200	2

BOÎTE À OUTILS DE LUXE

Une boîte en métal à poignée lourde, mais qui reste techniquement portative, contenant un assortiment d'outils avec différentes formes, tailles et fonctions, pour ouvrir et réparer divers appareils mécaniques et électroniques. Avoir le bon outil à votre disposition peut simplifier la plupart des réparations de routine et peut même vous permettre de tenter des projets plus ambitieux loin de votre foyer habituel.

BRAHMINE DE BÂT

Une vache mutante à deux têtes massive utilisée comme animal de bât. Le profil de la brahmine se trouve en page 337. Elle peut porter un poids allant jusqu'à 250 kg.

On peut traire une brahmine une fois par jour, ce qui nécessite un test d'**AGI + Survie** difficulté 1. En cas de réussite, la brahmine produit 1 objet lait de brahmine (voir page 160), plus 1 supplémentaire par PA dépensé (5 objets lait de brahmine maximum). Une brahmine produit également 2 d'unités d'engrais chaque jour.

COMPTEUR GEIGER

Un compteur Geiger est un outil relativement simple, utilisé pour détecter les radiations ionisantes. Leur concentration est affichée sur une petite jauge et signalée par un tic-tac caractéristique, un son que la plupart des compteurs ont tendance à émettre, généré par les composants électroniques pour que l'utilisateur puisse facilement détecter et surveiller les radiations.

ÉPINGLE À CHEVEUX

Une épingle à cheveux souple à deux pointes en métal ou en plastique, utilisée pour tenir une coiffure en place avant la Grande Guerre. Elles sont aussi bien utiles pour crocheter une serrure si vous savez comment faire.

FUSÉE DE DÉTRESSE

Un petit appareil pyrotechnique qui, en brûlant, génère une lumière vive pendant une courte période. Cette fusée produit aussi beaucoup de chaleur et peut être utilisée pour enflammer les substances et les matériaux inflammables si elle est tirée suffisamment près.

Ces fusées sont plus grandes et plus massives que celles tirées par un pistolet lance-fusées.

HOLOPLAQUES

Un objet d'identification petit et résistant utilisé par la Confrérie de l'Acier. Les holoplaques contiennent des informations permettant d'identifier le porteur en cas de décès. Elles jouent aussi le rôle de « boîte noire » enregistreuse de données pour une armure assistée, fournissant à la Confrérie un enregistrement des actes de ses guerriers tombés. Même si elles ne valent pas très cher en elles-mêmes, la Confrérie offre souvent une récompense à quiconque lui rapporte les holoplaques qu'il a trouvées.

KIT DE SERRURIER

Un étui en cuir enroulé sur lui-même contenant un assortiment de crochets et de tendeurs servant à ouvrir les serrures mécaniques, une alternative à la méthode plus rudimentaire des tournevis et des épingles à cheveux. Plus solide que les instruments improvisés, mais il peut devenir inutilisable si trop de ses crochets ou de ses tendeurs se brisent.

LAMPE DE POCHE

Une source de lumière solide alimentée par des piles qui peut facilement être dirigée sur les endroits désirés. Des piles longue durée à haute capacité feront fonctionner la lampe pendant très longtemps.

LANTERNE

Une simple lampe à huile ou à gaz, abritant normalement une flamme alimentée par un réservoir d'huile ou de gaz. La flamme est protégée par un verre et la lampe dispose d'une base solide qui permet de la poser sur une surface sans risque qu'elle se renverse et se brise. Elle éclaire toute la zone environnante et, en raison de l'absence d'alimentation électrique fiable, elle est redevenue courante après la Guerre. La lampe doit être réalimentée en huile ou en gaz à intervalles réguliers.

LECTEUR D'HOLOBANDE

Un petit appareil permettant de lire les enregistrements audio sur des holobandes, produisant le son par un petit haut-parleur ou le transmettant dans des écouteurs branchés dessus (non inclus). Les holobandes vidéo ou de données ne peuvent pas être lues par cet appareil, car il n'a pas d'écran pour les afficher ; elles doivent être lues par un terminal ou par un ordinateur du même genre.

MULTIOUTIL

Un petit appareil très pratique contenant une paire de tenailles, des pinces coupantes, divers petits tournevis et clés à molette et d'autres petits outils, le tout intégré dans un seul et même outil. Les différentes parties se déplient à partir des poignées. Idéal pour quelqu'un qui a besoin d'outils de base, mais voyage tout de même léger.

OUTIL DE CROCHETAGE ÉLECTRONIQUE

Difficile à trouver dans les Terres Désolées, l'outil de crochetage électronique *micromanipulateur Wattz Electronics* est un objet puissant capable de crocheter les serrures mécaniques et électroniques plus efficacement qu'une personne seule. Cependant, il est fragile et peut tomber en panne s'il est mal utilisé.

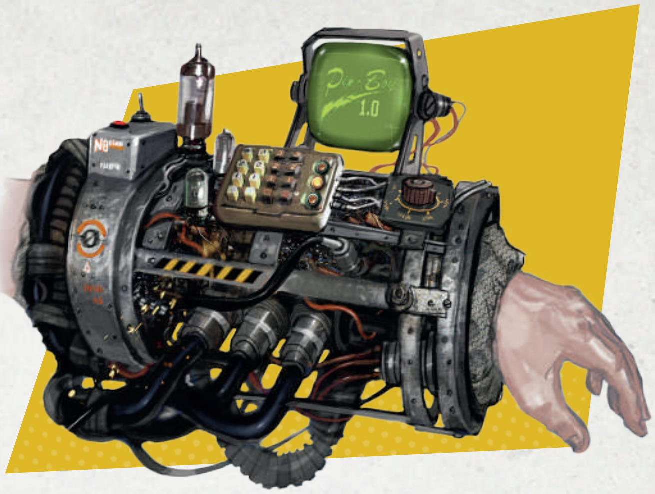
PIP-BOY

Un Personal Information Processor (processeur d'informations personnelles) fabriqué par RobCo Industries. Selon les termes d'un partenariat avec Vault-Tec, ces appareils furent distribués à de nombreux habitants des Abris, même si à cause des contraintes de production et du fait que le développement continuait d'être mené pendant ce temps, les différents Abris reçurent des cargaisons de différentes versions du Pip-Boy. Les versions les plus courantes sont des variantes du Pip-Boy 2000 et du Pip-Boy 3000, conçues pour être attachées au poignet du porteur. Beaucoup de modèles comportent des verrous biométriques qui empêchent de les enlever tant que le porteur est en vie.

Un Pip-Boy est alimenté par une batterie à fission interne qui fournit à l'appareil une durée de vie bien supérieure à l'espérance de vie de son porteur (et d'ailleurs, beaucoup de Pip-Boys ont été transmis en héritage à d'autres personnes au sein de communautés ou de familles). L'appareil est par ailleurs suffisamment solide pour résister à n'importe quoi ou presque.

Tous les Pip-Boys ne disposent pas des mêmes fonctionnalités, mais partagent toujours les suivantes :

- Un indicateur d'état personnel qui permet au porteur de visualiser un rapport sur son état de santé actuel et sur tout problème médical dont il souffre actuellement.
- L'appareil tient constamment le journal des activités, des déplacements et de l'état du porteur. De plus, il peut stocker des enregistrements personnels sous forme de texte ou d'audio.



- Un lecteur d'holobande intégré permet à l'appareil de lire les holobandes compactes, donc le contenu audio, le contenu vidéo, les données et même les jeux.
- Le Pip-Boy joue également le rôle de boussole, de radio, de compteur Geiger et peut générer depuis son écran une lumière équivalente à celle d'une lampe de poche.

De plus, tous les Pip-Boys aident leur porteur en combat grâce au Système de Visée Assistée Vault-Tec (Vault-Tec Assisted Targeting System ou V.A.T.S.). Un personnage équipé d'un Pip-Boy peut utiliser le V.A.T.S. quand il porte une attaque et ainsi ignorer l'augmentation de difficulté normale s'il cible une localisation spécifique de l'ennemi.

RADIO

Un appareil qui reçoit les signaux radio et les retraduit en sons intelligibles. Utilisée à la fois avant et après la Guerre pour écouter des émissions de divertissement comme pour envoyer des messages urgents, une radio reste cependant limitée par les signaux qu'elle reçoit. La plupart des régions des Terres désolées comportent quelques stations de radio actives qui jouent de la vieille musique pour quiconque est doté d'un récepteur en état de marche. Divers groupes se servent des tours de radio encore debout pour diffuser des signaux à leurs membres sur de longues distances, mais la portée de ces signaux reste relativement restreinte.

SAC À DOS

Disponibles en plusieurs tailles différentes, les sacs à dos sont très utiles pour transporter de plus grandes quantités d'objets avec soi. Les personnages qui n'en ont pas portent leurs objets dans des poches, des bourses à la ceinture et divers types de sacs, mais un vrai sac à dos vous aide à porter les objets plus facilement et plus efficacement, du moins si vous n'avez pas de brahmine de bât ou d'autre solution pour porter vos affaires.

TORCHE

Une longue branche ou une tige de ferraille dont l'extrémité est enveloppée d'un tissu imbibé d'un liquide inflammable, par exemple de l'alcool ou de l'essence. Une source de lumière improvisée tout à fait correcte et réutilisable jusqu'à un certain point.

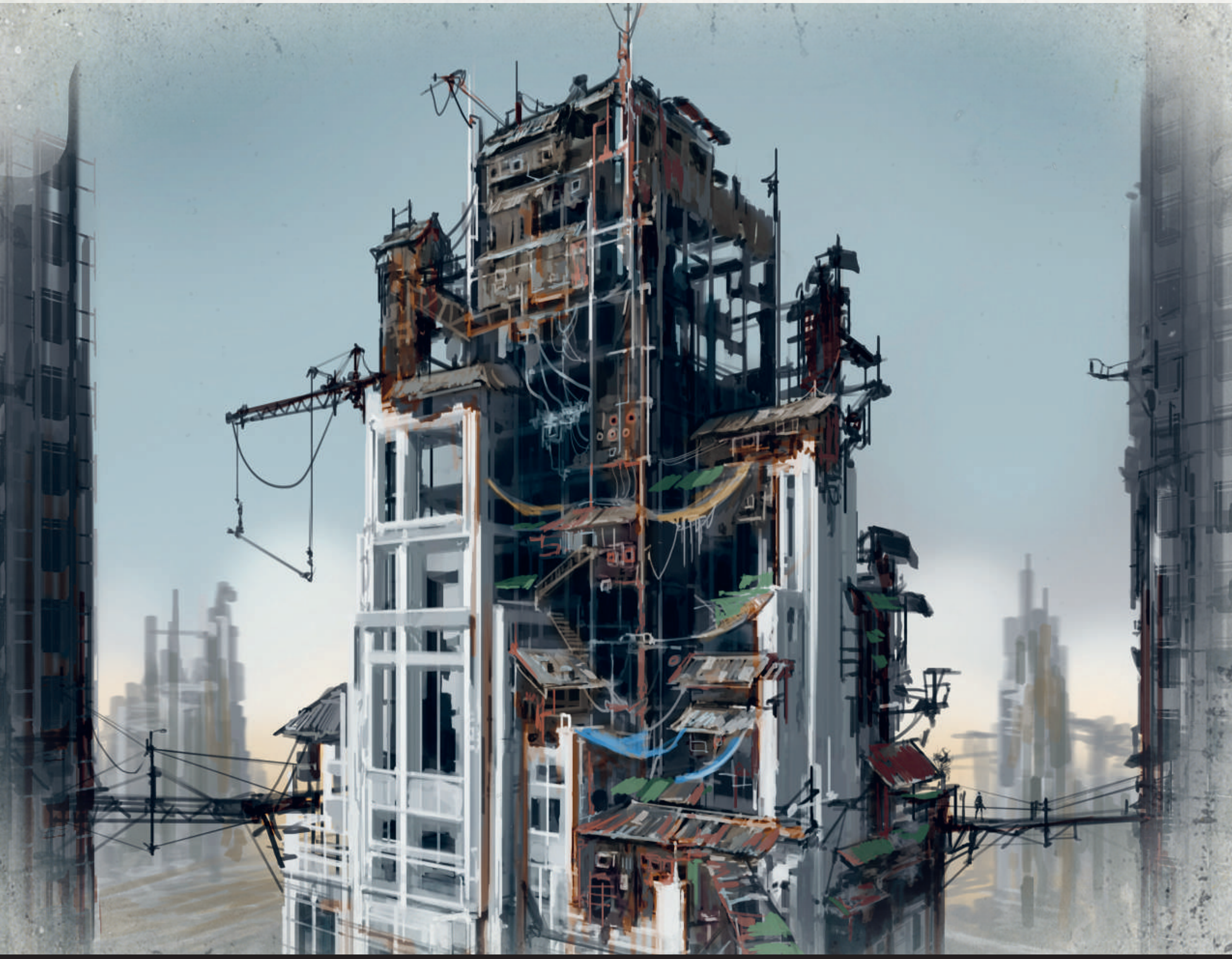
TROUSSE DE MÉDECIN

Une trousse bien fournie de matériel médical et d'outils utiles pour l'art de la guérison. Un peu encombrante à transporter, mais les gens dont vous sauverez la vie vous remercieront d'avoir fait cet effort.

Une trousse de médecin peut aussi contenir du matériel médical à usage unique, par exemple des Stimpaks, de l'eau purifiée et du RadAway. Ces objets sont notés et utilisés séparément.

TROUSSE DE PREMIERS SECOURS

Une trousse contenant des bandages, du spray antiseptique et d'autres outils utiles pour nettoyer et panser les blessures sur le terrain. Les trousses de premiers secours abritent souvent également des Stimpaks et du RadAway, mais ces objets sont notés et utilisés séparément.



MODULES DE ROBOT

Un robot Mister Handy peut installer jusqu'à 3 de ces mods. Un mod peut être enlevé pour être remplacé par un autre.

Les aptitudes indiquées sont celles nécessaires pour réussir à installer un module, ce qui nécessite également un test de compétence d'**INT + Sciences** difficulté 2 et 1 heure de travail.

Mods de robot

MOD	EFFETS	POIDS	COÛT	RARETÉ	APTITUDES
Bobines de radiations	Peuvent être allumées ou éteintes au début d'un tour. Quand elles sont allumées, toutes les créatures à portée de main subissent 3 ☻ de dégâts de radiation à la fin du tour du robot	–5	50	3	Expert en robotique 1
Bobines Tesla	Peuvent être allumées ou éteintes au début d'un tour. Quand elles sont allumées, tous les ennemis à portée de main subissent 4 ☻ de dégâts énergétiques Perforants 1 et Étourdissants à la fin du tour du robot	–12,5	100	5	Expert en robotique 2, Scientifique 1
Capteurs de reconnaissance	Réduisez de 1 la difficulté de vos tests pour détecter les adversaires cachés (0 minimum), la difficulté des tests de **Discrétion** pour les ennemis que vous voyez et qui tentent de se cacher augmente de +1	–2,5	50	3	Expert en robotique 1
Champ de furtivité	Vos alliés à portée courte peuvent relancer 1d20 sur leurs tests de **Discrétion**	–10	50	3	Expert en robotique 1
Champ de régénération	En dehors des combats, vos alliés regagnent 2 PV au début de chaque scène dans laquelle vous êtes présent	–12,5	125	5	Expert en robotique 2, Scientifique 2
Champ de résistance	Vos alliés à portée courte reçoivent +2 résistance aux dégâts balistiques	–10	75	4	Expert en robotique 1, Scientifique 1
Détecteur	Vous pouvez relancer 1d20 sur tous vos tests de **PER**, vous pouvez tenter des tests de **PER** pour détecter des choses normalement invisibles à l'œil nu, par exemple les radiations	–7,5	50	3	Expert en robotique 1
Module d'analyse comportementale	Réduisez de 1 la difficulté de vos tests de **Discours** (0 minimum)	–	50	3	Expert en robotique 1
Module de bouilloire intégrée	Une fois par scène en dehors des combats, transformez 2 objets eau sale en 1 objet eau purifiée en 10 minutes	–5	15	1	–
Module de crochetage	Réduisez de 1 la difficulté de vos tests de **Crochetage** (0 minimum), pas besoin d'épingle à cheveux ou d'autres outils de crochetage	–2,5	25	2	–
Module de détection de risques	Réduisez de 1 la difficulté de vos tests de **Survie** pour détecter et désamorcer les pièges et les dangers similaires (0 minimum)	–	25	2	–
Module de diagnostic	Réduisez de 1 la difficulté de vos tests de **Médecine** (0 minimum)	–	50	3	Expert en robotique 1
Module de piratage informatique	Réduisez de 1 la difficulté de vos tests de **Sciences** pour pirater des systèmes informatiques verrouillés (0 minimum)	–	25	2	–

BOBINES DE RADIATIONS

Une série d'antennes placées à la surface du robot projettent des radiations mortelles sur une courte distance pour blesser et repousser les intrus. Un interrupteur interne permet au robot d'éteindre les bobines si des alliés s'approchent trop près, car les radiations sont tout aussi nocives pour les amis (du moins si ces amis sont des humains normaux).

BOBINES TESLA

Une série d'antennes sur la surface extérieure du robot lui permettent de diriger des décharges électriques sur une courte distance vers les assaillants situés à proximité. Comme ces décharges sont partiellement dirigées, les alliés ne risquent pas de subir plus qu'un choc très faible, tandis que les ennemis peuvent recevoir des brûlures électriques sévères.

CAPTEURS DE RECONNAISSANCE

Conçus pour aider au ciblage et au repérage en patrouille pour les robots militaires Mister Gutsy, ces capteurs de reconnaissance permettent au robot non seulement de détecter les ennemis plus facilement (et de distinguer plus rapidement les amis des ennemis, après plusieurs incidents de dommages collatéraux au début du développement), mais aussi de suivre et de prévoir les déplacements des ennemis qui ne sont plus visibles. Les ennemis ont, par conséquent, plus de mal à lui échapper.

CHAMP DE FURTIVITÉ

Basé sur la même technologie que le Stealth Boy, le robot produit un champ de réfraction de faible intensité qui détourne et dévie la lumière, se camouflant et camouflant ceux qui se trouvent à proximité. Le camouflage plus faible permet au champ de durer bien plus longtemps sans consumer les composants de l'appareil ni vider la source d'alimentation du robot, mais il ne peut pas fournir de véritable invisibilité.

CHAMP DE RÉGÉNÉRATION

Une technologie expérimentale conçue pour secourir les blessés quand les soins médicaux complets sont difficilement accessibles. Le robot est équipé d'un appareil projetant sur une courte distance un signal réparateur qui stimule le processus de guérison naturel du corps humain.

CHAMP DE RÉSISTANCE

Une technologie inhabituelle censée fournir aux soldats une protection supplémentaire contre les tirs ennemis. Le robot émet un champ magnétique dirigé vers l'ennemi qui perturbe la trajectoire des balles et des autres projectiles, leur faisant perdre en vitesse et en efficacité.

DÉTECTEUR

Des modules de détection et des systèmes de traitement sensoriel supplémentaires accompagnent les détecteurs optiques et auditifs standard du robot, ce qui lui permet de percevoir le monde plus en détail et par des récepteurs plus variés que les yeux et les oreilles du commun des mortels.

MODULE D'ANALYSE COMPORTEMENTALE

Employés pour aider les robots Miss Nanny à s'occuper des enfants, ces modules d'analyse comportementale furent une déclinaison réussie d'un projet de l'armée américaine consistant à fabriquer des robots qui auraient pu aider aux interrogatoires en interprétant le comportement du sujet et en déterminant s'il disait la vérité. Personne ne sait ce qu'est devenu le projet d'origine, mais la variante utilisée dans les robots Miss Nanny fut bien reçue par le public.

MODULE DE BOUILLOIRE INTÉGRÉE

Ce module est une partie standard du modèle domestique de Mister Handy. Il était censé servir à faire du thé et du café chaud le matin pour les propriétaires du robot, et être une source pratique d'eau chaude pour la préparation des repas et le ménage. Après la Guerre, les unités Mister Handy dotées d'une bouilloire en état de marche sont des compagnons très recherchés, car bien faire bouillir l'eau est une méthode pour la purifier et la rendre potable sans risque. Un mécanisme d'autonettoyage empêche la bouilloire d'être contaminée entre deux utilisations, mais il met un certain temps à nettoyer l'appareil.

MODULE DE CROCHETAGE

En plus d'un répertoire de mécanisme de verrouillage et de leurs faiblesses et configurations connues, ce module équipe une pince de manipulation d'un ensemble caché d'outils de serrurerie dans un support articulé, ce qui permet au robot de crocheter les serrures sans avoir besoin de manipuler des outils directement.

Mr. Handy
LE MEILLEUR AMI DE L'HOMME, RÉINVENTÉ.

MODULE DE DIAGNOSTIC

Conçu pour convertir les robots Mister Handy en infirmiers civils et militaires en temps de crise, le module de diagnostic permet au robot de percevoir la nature des blessures et des maladies d'un patient et de déterminer le traitement approprié rapidement. Cependant, il n'aide pas le robot à faire montre de tact envers le malade.

MODULE DE PIRATAGE INFORMATIQUE

En plus d'une bibliothèque de logiciels de décryptage et de failles logicielles connues, le module de piratage informatique équipe le robot d'une prise d'interface externe, ce qui lui permet de se connecter directement à un ordinateur et d'interagir avec lui. Idéal pour les robots dont les pinces de manipulation auraient du mal à taper sur un clavier.

MODULE DE DÉTECTION DE RISQUES

Développé pour les robots de nettoyage des pièges bon marché et jetables censés accompagner les soldats en territoire ennemi, ce système de détection et d'analyse de risques modifie les perceptions sensorielles du robot pour qu'elles identifient et catégorisent les menaces et dangers environnementaux potentiels. Le module a été reconverti pour permettre au Miss Nanny de repérer les dangers pour les enfants dans la maison, mais ses développeurs n'ont jamais totalement supprimé la tendance à s'approcher des dangers pour les définir plus précisément.

★ *Chapitre Cinq* ★

SURVIE

RESTER EN VIE . . 190
FOUILLER . . 195
FABRIQUER . . 209

Chapitre Cinq

SURVIE

Ce chapitre décrit les périls qui hantent les Terres désolées, ainsi que les techniques et méthodes grâce auxquelles les personnages peuvent y survivre… voire, parfois, réussir à prospérer dans les ruines éboulées et les déserts irradiés.

RESTER EN VIE

Les Terres désolées sont dangereuses, même en mettant de côté les périls qui grouillent hors de l'abri (ou de n'importe quel autre lieu que vous pourriez appeler « maison »), vous devez tout d'abord prendre en compte, eh bien… ce qui compte : rester en vie. Cela semble aller de soi, mais dans le chaos d'un échange de coups de feu ou lorsqu'on tente d'échapper à un prédateur mortel, même les choses les plus limpides peuvent perdre de leur évidence.

Pour rester vivant, vous devez disposer d'assez de nourriture, d'eau et de repos. Certains ajouteraient que pouvoir se soigner et se protéger des températures extrêmes font partie des essentiels, et nous ne leur donnons pas tort.

Selon la nature de votre campagne, votre meneur de jeu pourrait vouloir tenir le compte de ces détails… ou pas. Les listes ci-dessous vous sont fournies au cas où et c'est à lui d'y puiser selon son envie. Si vous n'avez pas recours aux règles ci-dessous, alors un personnage est limité à un objet nourrissant et un objet désaltérant par scène, mais la précision s'arrête à peu près là. Quant au repos, il est décrit à la page 192.

Les personnages robots ne sont pas concernés par les effets en question.

LA FATIGUE

La fatigue représente les freins, cumulatifs, nés des diverses privations endurées par les personnages. Pas assez de nourriture, d'eau, de sommeil, ou encore les efforts supplémentaires dus à la maladie ainsi que l'exposition aux éléments naturels, voilà tout ce qui peut infliger de la Fatigue.

- Lorsque vous êtes Fatigué, il vous est plus difficile de générer des points d'action et vous perdez des points de vie.

- Lorsque vous gagnez des points d'action, réduisez-en le total de 1, pour chacun de vos points de Fatigue, avec un minimum de 0.

Lorsque vous commencez une scène en étant Fatigué, perdez 2 PV pour chaque tranche de 2 points de Fatigue. Cette perte n'est pas réduite par une quelconque résistance aux dégâts.

Retirez-vous 1 point de Fatigue à la fin de chaque scène sans combat, à condition d'être débarrassé de toutes les sources de vos points de fatigue : c'est-à-dire que si vous avez soif et manquez de sommeil, il vous faudra boire et vous reposer avant de pouvoir vous retirer des points de Fatigue.

Si vous dormez pendant six heures ou plus et que votre seule source de Fatigue était le manque de sommeil, retirez tous vos points de Fatigue… à condition qu'aucune autre source ne vous ait infligé des points de Fatigue avant de vous endormir.

LA FAIM

Dans les Terres désolées, manger à sa faim n'est pas toujours un pari gagné d'avance. Se sentir repu veut souvent dire choisir de manger quelque brouet particulièrement répugnant, y compris des créatures et des végétaux mutants ou irradiés. Savoir préparer sa nourriture (voir à ce sujet à la page 216) peut être un plus et peut permettre de rendre certains ingrédients discutables plus appétissants, plus nourrissants et d'éviter autant que possible de s'empoisonner aux radiations.

Votre personnage possède une statistique de Faim qui représente à quel point il a besoin ou non de se nourrir.

Statistiques de faim

STATISTIQUE	EFFET
Vous êtes **repu** lorsque vous avez mangé à votre faim. Tant que vous êtes repu, vous ne pouvez plus manger.	Une heure après avoir été **repu**, vous êtes **rassasié**.
Vous êtes **rassasié** si vous avez mangé tout récemment, mais qu'il vous reste néanmoins une dernière petite place.	Quatre heures après avoir été **rassasié**, vous avez un **petit creux**.
Vous avez un **petit creux** lorsque vous êtes prêt à prendre votre prochain repas.	Huit heures après avoir eu un **petit creux**, vous avez **faim**.
Vous avez **faim** si votre estomac gargouille et que vous commencez à vous sentir faible.	Seize heures après avoir eu **faim**, vous encaissez 1 point de Fatigue, vous êtes **affamé**.
Vous êtes **affamé** si tout vous fait penser à la nourriture et que vous êtes faible et fatigué.	Pour chaque jour durant lequel vous êtes **affamé**, vous encaissez 1 point de fatigue.

Un temps froid (voir Exposition aux Éléments, page 192) peut accélérer le processus : divisez par deux le nombre d'heures séparant chaque état.

Lorsque vous mangez un objet nourrissant, vous remontez sur cette échelle. Ingurgiter de la nourriture non cuisinée ou des plats préservés d'avant-guerre vous fait remonter d'un degré (par exemple, de **faim** à **petit creux**). La nourriture cuisinée vous en fait remonter deux (par exemple, de **petit creux** à **repu**).

Si vous êtes **affamé**, la Faim est une source de Fatigue.

LA SOIF

Trouver de quoi se désaltérer peut être un défi aussi difficile à relever que se nourrir. L'eau la plus accessible (y compris la pluie, lorsqu'elle tombe) provient toujours de ressources contaminées et irradiées, et les liquides doivent être purifiés avant d'être assez sains pour être bus.

Votre personnage possède une statistique de Soif qui représente à quel point il a besoin ou non de boire.

Statistiques de soif

STATISTIQUE	EFFET
Vous êtes **désaltéré** si vous avez bu autant que vous le pouviez. Une fois que vous êtes désaltéré, les boissons consommées n'ont aucun effet sur votre soif.	Une heure après avoir été **désaltéré**, vous êtes **hydraté**.
Vous êtes **hydraté** si vous avez récemment bu, mais que vous ne diriez pas non à un petit verre supplémentaire.	Deux heures après avoir été **hydraté**, vous avez **soif**.
Vous avez **soif** si vous n'avez rien bu depuis un moment.	Quatre heures après avoir eu **soif**, vous encaissez 1 point de Fatigue, vous êtes **déshydraté**.
Si vous êtes **déshydraté**, vous pouvez avoir des vertiges et mal à la tête.	Pour chaque tranche de huit heures durant laquelle vous êtes **déshydraté**, vous encaissez 1 point de Fatigue.

Une activité éprouvante ou des conditions climatiques difficiles peuvent accélérer le processus : toute action intense, comme un combat, fait descendre d'un degré sur l'échelle de la soif dès la fin de la scène. Par temps chaud (voir Expositions aux Éléments, page 192), divisez par deux le nombre d'heures séparant chaque état.

Consommer une boisson quelconque vous fait remonter d'un degré sur l'échelle de la soif (par exemple, vous aviez **soif** et vous êtes maintenant **hydraté**), boire de l'Eau purifiée vous en fait remonter deux.

Être **déshydraté** est une source de Fatigue.

Soupes

Les soupes, les bouillons et autres aliments similaires ne sont pas aisés à transporter ou à consommer sur le pouce. Ils sont toutefois un bon moyen d'étancher sa soif et sa faim. Consommer un objet nourrissant comme une soupe ou un bouillon compte comme avoir mangé et bu, ce qui vous fait remonter d'un degré sur chacune des deux échelles : faim et soif.

LE SOMMEIL

Les étourdis ayant trop de choses à faire, ou trop de menaces auxquelles faire face, sont souvent touchés par le manque de sommeil. Pire, même lorsque les personnages peuvent profiter d'un repos bien mérité, ils s'épuisent en se refusant l'occasion de dormir sur leurs deux oreilles.

Votre personnage possède une statistique de Sommeil qui représente son niveau d'épuisement.

Statistique de sommeil

STATISTIQUE	EFFET
Vous êtes **reposé** si vous avez bien dormi il y a peu. Vous pouvez même être bien reposé si vous avez très bien dormi.	Huit heures après avoir été **reposé**, vous êtes **fatigué**.
Vous êtes **fatigué** si vous n'êtes plus très alerte, mais tout de même réveillé.	Huit heures après avoir été **fatigué**, vous encaissez 1 point de Fatigue et êtes **éreinté**.
Vous êtes **éreinté** lorsque vous avez vraiment besoin de vous reposer, mais que vous êtes encore capable de fonctionner à peu près correctement.	Huit heures après avoir été **éreinté**, vous encaissez 1 point de Fatigue et êtes **épuisé**.
Vous êtes **épuisé** si vous êtes à deux doigts de vous évanouir : toutefois, vous vous forcez à continuer.	Lorsque vous êtes **épuisé**, toutes les tranches de quatre heures, vous encaissez 1 point de Fatigue.

Une activité exigeante peut accélérer ce processus : un combat ou un effort physique intense vous font descendre d'un degré dès la fin de la scène.

Si vous dormez pendant au moins une heure, vous remontez d'un degré (par exemple **éreinté** à **fatigué**). Vous ne pouvez dépasser le degré **fatigué**. Si vous dormez au moins pendant six heures, vous remontez dès votre réveil au degré **reposé**. Si vous dormez pendant au moins huit heures dans un lieu sécurisé, vous êtes **bien reposé**, vous ajoutez +2 à vos Points de Vie jusqu'à votre prochain sommeil.

Si vous êtes **éreinté** ou **épuisé**, le manque de sommeil est une source de Fatigue. Si vous dormez au moins six heures (et tant que vous n'avez aucun point de Fatigue dû à autre chose qu'au manque de sommeil), retirez tous vos points de Fatigue avant de vous endormir.

EXPOSITION AUX ÉLÉMENTS

Les températures extrêmes peuvent rendre la survie compliquée (plus qu'elle ne l'est déjà), souvent en accélérant d'autres processus.

Si vous vous trouvez dans le froid (températures inférieures à 5 degrés Celsius) sans protection appropriée (vêtements chauds, refuge, ou encore une source de chaleur proche comme un feu de camp), encaissez 1 point de Fatigue après un nombre d'heures équivalent à votre score de Survie. De plus, dans ces conditions, les heures données entre deux changements de statistique de Faim sont réduites de moitié, puisque votre corps exige plus d'énergie pour produire de la chaleur.

Une exposition à un froid sévère (températures inférieures à 0 degré Celsius) sans protection adéquate fait encaisser 1 point de Fatigue après un nombre de minutes équivalent à votre score de Survie multiplié par 10.

Si vous êtes dans un environnement chaud (températures supérieures à 32 degrés Celsius), que vous n'êtes pas à l'ombre ou dans un abri offrant une protection du même genre durant une période équivalente à votre Score de Survie en heures, vous encaissez 1 point de Fatigue. De plus, comme noté dans La Soif, le temps donné pour passer d'un degré à un autre est divisé par deux, puisque la transpiration vous fait perdre de l'eau.

Être exposé à une température extrême (températures supérieures à 43 degrés Celsius), sans ombre, fait encaisser 1 point de Fatigue après un nombre de minutes équivalent à votre score de Survie multiplié par dix.

Être exposé à n'importe laquelle de ces situations est une source de Fatigue : vous protéger de ces situations consiste à trouver un abri contre les éléments pendant au moins une heure.

LES MALADIES

Les Terres désolées sont des lieux nauséabonds, grouillants de bactéries, de virus et de parasites… tout aussi mutants et corrompus que le reste de la vie sauvage. À la fin de chaque scène, voyez si l'un ou plusieurs des événements décrits ont eu lieu :

- Vous avez encaissé des dégâts de griffure ou de morsure, infligés par un mammifère, un reptile ou un insecte.

- Vous avez bu de l'eau souillée.
- Vous avez mangé de la viande crue.
- Vous avez respiré des vapeurs toxiques ou nocives, sans porter de masque à gaz ou autre protection du même genre.
- Vous vous être trouvé à Portée de main d'un allié ou d'un spectateur porteur d'une maladie contagieuse.
- Vous avez dormi sur le sol nu plutôt que sur un lit.

Si n'importe lequel de ces événements a eu lieu, vous devez effectuer un test d'**END + Survie**, d'une difficulté égale au nombre d'événements cités dans la liste qui se sont déroulés pendant la scène, avec un maximum de 5 (les événements qui se sont déroulés plusieurs fois durant celle-ci ne comptent qu'une fois).

Si ce test est un échec, vous avez attrapé une maladie. Jetez un dé sur la table ci-dessous pour en déterminer les Effets.

Lorsque vous contractez une maladie, elle ne prend pas effet immédiatement, mais plutôt au début du jour suivant. Lorsque vous commencez à souffrir des symptômes d'une maladie, vous encaissez 1 point de Fatigue. Souffrir d'une maladie est une source de Fatigue, celle-ci disparaît une fois que vous vous êtes soigné.

Maladies aléatoires

RÉSULTAT DU D20	MALADIE	EFFET	DURÉE
1	Aiguillose	–10 à la charge maximale	1
2	Artibloc	Vous devez dépenser 1 PA pour effectuer une attaque de corps à corps	1
3	Bouffées de chaleur	Les tests d'**END** gagnent +1 difficulté	3
4	Céphalée	Les tests d'**INT** gagnent +1 difficulté	4
5	Démangeaisons des marais	Les tests d'**AGI** gagnent +1 difficulté	1
6	Doigts mous	Vous devez dépenser 1 PA pour effectuer une attaque à distance	1
7	Dysenterie	Divise par deux les heures données entre les degrés des statistiques de soif	1
8	Flatulences	Vous devez dépenser deux fois plus de points de Chance pour obtenir l'Effet voulu	1
9	Gaz des marais	Les tests de **CHA** gagnent +1 difficulté	1
10	Irritations suintantes	Lorsque vous encaissez des dégâts physiques, vous encaissez +1 dégât physique au début de votre prochain tour. Ignorez vos résistances aux dégâts	3
11	Mains tremblantes	Vos attaques à distance infligent 2 🎲 de dégâts de moins	1
12	Membre agité	Les tests de **FOR** gagnent +1 difficulté	4
13	Oreille coulante	Les tests de **PER** gagnent +1 difficulté	1
14	Parasites	Divise par deux les heures données entre les degrés des statistiques de faim	1
15	Poumons encrassés	Encaissez 1 point de Fatigue. Vous ne pouvez donner des PA à la réserve du groupe que si elle n'en a que trois ou moins	4
16	Psychose traumatique	Lorsque vous encaissez une blessure, perdez 1 PA de la réserve du groupe (lorsque cela est possible)	3
17	Pustules luisantes	Lorsque vous encaissez une Blessure, tous ceux qui se trouvent à Portée de main encaissent 1 🎲 de dégâts de radiation	1
18	Radvers	Lorsque vous encaissez des dégâts dus aux radiations, ajoutez +2 au total de ces dégâts	1
19	Vers osseux	Les attaques qui vous ciblent et touchent vos bras ou vos jambes infligent +4 🎲 de dégâts	1
20	Vers sanguins	Les attaques qui vous ciblent infligent +2 🎲 de dégâts	1

SOINS ET DURÉE DES MALADIES

Une fois que vous ressentez les symptômes d'une maladie, vous devez effectuer un test d'**END + Survie** d'une difficulté égale à la Durée de la maladie (voir table en page précédente). Si vous réussissez votre test, retranchez 1 à la Durée de la maladie. Si cela réduit ce score à 0, vous voilà guéri.

Voici quelques facteurs additionnels pouvant affecter ce test :

- Un autre personnage peut participer à votre test d'**END + Survie**. S'il effectue lui-même un test d'**INT + Médecine** : il vous prodigue des soins et vous aide à récupérer.
- Prendre des antibiotiques réduit la Durée de la maladie par 1, automatiquement, sans test de votre part, à la fin de la journée en cours. Vous ne pouvez prendre plus d'une dose d'antibiotiques par jour.
- Si vous passez un jour entier à vous reposer (en restant assis ou en étant couché dans un endroit confortable, et en faisant un minimum d'activités physiques), alors vous réduisez la difficulté de votre test de 1, avec un minimum de 0.

FOUILLER

L'une des meilleures raisons de fouiller les Terres désolées, c'est d'espérer y dénicher des ressources. Ces dernières sont nombreuses : nourriture, armes et matières premières, sans oublier tout ce qui ne demande qu'à être retrouvé… ou « emprunté » à ceux qui ont mis la main dessus avant vous.

Fouiller est un processus : chercher un lieu recelant peut-être des ressources utiles, vaincre les obstacles qui se trouvent entre lui et vous et, enfin, entrer en compétition avec les autres récupérateurs. Il vous faudra donc choisir le lieu en question (puisque cela définira le type d'objets que vous pourrez y trouver), découvrir le genre d'obstacles auxquels vous devrez faire face et si, oui ou non, cet endroit est habité par des créatures ou des humains qui pourraient ne pas voir votre arrivée d'un bon œil.

OÙ FOUILLER ?

Lorsque vous commencez à fouiller, le meneur de jeu détaille le lieu choisi et ce qu'il s'y passe. Votre meneur peut décider d'entrer dans les détails et de planifier tout un lieu à l'aide, par exemple, d'un plan, ou encore avoir recours au Kit du meneur de jeu qui génère un endroit de façon aléatoire. La description d'un lieu contient :

- **Sa catégorie :** chaque lieu en possède au moins une qui sert à déterminer un certain nombre d'autres facteurs comme le genre des objets, des obstacles, des périls et des occupants qu'on y trouve.

- **Son niveau :** il concerne le niveau des personnages et des personnages non-joueurs. Les Personnages voulant fouiller un lieu d'un niveau supérieur au leur pourraient trouver des objets très intéressants, mais aussi rencontrer des obstacles qui les dépassent. Si certains PNJ sont présents eux aussi, ils possèdent un niveau proche de celui du lieu : rarement plus ou moins de deux niveaux de différence.

- **Sa taille :** chaque lieu possède une taille qui correspond tout simplement à sa superficie. Les lieux de grande taille contiennent plus d'objets, mais leur fouille exige plus de temps et ils ont plus de chance d'être déjà occupés. Un lieu peut être scindé en plusieurs petits que les personnages peuvent fouiller indépendamment les uns des autres. Plusieurs petits lieux peuvent être regroupés en un seul, plus grand, à la discrétion du meneur de jeu.

- **Degré de découverte :** à quel point ce lieu a-t-il déjà été fouillé et pillé ? Il est rare de trouver un lieu resté dans son jus… à moins qu'il ne soit très bien caché, ou lourdement fortifié. Le degré de découverte définit la difficulté des tests, y compris de compétence, demandés pour y trouver des objets.

- **Objets :** chaque lieu possède une liste de catégories d'objets, accompagné de nombres. Chaque catégorie comporte deux nombres, donnés comme suit : X-Y. X est le nombre minimum de jets à faire sur la table de fouille pour cette catégorie d'objets. Y est le nombre maximum de jets à faire sur la table de fouille pour cette catégorie. Des explications plus précises sont fournies plus loin.

- **Autres détails :** une description des obstacles, des périls et des occupants du lieu.

SCÈNES DE FOUILLES

Lorsque vous entrez dans un lieu pour le fouiller, vous aurez sans doute tout d'abord envie de mettre la main sur du butin.

Il vous faut réussir un test de **PER + Survie** d'une difficulté définie par le Degré de découverte du lieu, comme montré sur la table ci-dessous. La Taille du lieu définit le temps nécessaire à mener la fouille à bien.

DEGRÉ DE DÉCOUVERTE	DIFFICULTÉ	TAILLE	EXEMPLE	TEMPS NÉCESSAIRE
Intouché	0	Minuscule	Un coffre	1 minute
Partiellement fouillé	1	Petite	Une pièce	10 minutes
Fouillé avec attention	2	Moyenne	Une petite boutique, ou encore plusieurs pièces	30 minutes
Nettoyé par le vide	3	Grande	Un immeuble à plusieurs étages, ou bien plusieurs maisons ou magasins	2 heures

Si ce test est raté, vous ne trouvez rien. Ce qui ne vous empêche pas de fouiller à nouveau, mais chaque nouvelle tentative prend le temps indiqué dans le tableau… et peut faire naître de nouveaux périls, si le lieu est à risque ou occupé.

Si le test est réussi, vous trouvez le minimum d'objets possibles dans le lieu fouillé : chaque catégorie d'objets possède un minimum et un maximum de jets à effectuer sur la table de butin, avec un minimum de 0. Le nombre minimal de jets de chaque catégorie correspond à une réussite de base.

Vous pouvez dépenser des PA pour faire des jets supplémentaires : chaque PA dépensé vous permet de faire un jet supplémentaire sur n'importe quelle table de butin, pour l'une des catégories d'objets contenus dans le lieu. Vous devez respecter le maximum de jets pour chaque catégorie. Vous pouvez aussi dépenser 2 PA pour diviser par deux le temps nécessaire à fouiller l'endroit choisi.

Example : *l'Unique Survivant fouille une maison en ruines dans les faubourgs de Concord. Il s'agit d'un lieu Moyen et déjà Partiellement Fouillé. Le test à effectuer possède donc une difficulté de 1 et la fouille prend 30 minutes. Les Objets sont listés comme suit : 1-2 Vêtements. 2-4 Nourriture. 1-3 Boissons. 2-6 Bric-à-brac. 0-1 Armes (à Distance). 0-1 Munitions. 0-1 Drogues. Le personnage réussit son test et obtient trois succès. Il reçoit donc les objets minimums comme suit : 1 jet sur la table de Vêtements, 2 sur la table de Nourriture, 1 sur celle des Boissons, et 2 sur celle du Bric-à-brac. Il peut dépenser 2 PA en jets supplémentaires, décider de relancer une fois sur la table des Armes et une sur celle des Munitions.*

Comme vous avez de grandes chances d'être plusieurs à fouiller, ces tests sont plus simples à résoudre sous forme de test de groupe (page 17) : un PJ (celui ou celle possédant la meilleure **PER + Survie**) fouille et tous les autres l'assistent.

Les complications obtenues sur ce test peuvent être de différente nature. Les plus communes sont :

- Le lieu contient moins d'objets que ce à quoi vous vous attendiez : vous ne pouvez pas fouiller ce lieu à nouveau, jusqu'à ce que l'endroit ait subi un changement notable (comme l'arrivée de nouveaux habitants).
- La fouille a pris plus de temps que ce que vous aviez prévu : ajoutez la moitié du temps défini par le tableau, et ce, pour chaque complication obtenue sur le test.
- Un groupe de résidents du lieu interrompt votre fouille ; il faudra peut-être vous cacher d'eux, argumenter pour vous sortir de ce mauvais pas… ou bien vous battre.
- Vous rendez le lieu plus dangereux qu'il ne l'était quand vous y êtes entré en déclenchant les effets de l'un des périls de l'endroit.
- Vous voyez que l'un des objets désirés est hors de portée. Le meneur de jeu choisit l'une des tables sur lesquelles vous devez faire un jet et place ce butin derrière un obstacle quelconque. Il vous faut réussir un test de Crochetage, un test de Science (pour pirater un ordinateur) ou encore trouver une clé ou n'importe quelle autre méthode pour circonvenir l'obstacle, à la discrétion du meneur.

Lieux Enclavés

Un lieu peut tout à fait contenir un lieu plus petit (même si le meneur de jeu ne devrait les différencier que si les deux endroits sont résolument différents). Par exemple, un hôpital (Grand) peut tout à fait contenir une zone de quarantaine fermée à clé (Moyenne) de plus haut Niveau et Intouchée. Toutefois, elle contiendra des périls supplémentaires. Ou encore, un magasin déjà nettoyé par le vide et de taille Moyenne peut receler un coffre verrouillé, lequel compte donc comme un obstacle.

Les lieux enclavés ne sont pas immédiatement visibles, mais après votre première fouille réussie du lieu qui les contient, le Meneur vous révèlera leur présence. Fouiller (ou pouvoir le faire…) ces plus petits lieux reste à votre entière discrétion.

RÉSIDENTS, OBSTACLES ET PÉRILS

Il est évident que tout lieu digne d'être fouillé recèle certains dangers. Une fois écartés les nombreux endroits déjà entièrement vidés, bon nombre de lieux regorgeant de ressources utiles sont occupés par des animaux, d'autres survivants ou des robots de sécurité encore en service. D'autres sont verrouillés et renferment des objets de valeur difficiles à atteindre… ou protégés par des pièges ou diverses autres mesures. D'autres, encore, sont dangereux : ruines sur le point de s'écrouler, zones inondées par des eaux toxiques ou irradiées, lieux où le compteur Geiger s'affole, mares de produits chimiques corrosifs ou nuages de gaz mortels.

Si un lieu possède des créatures ou des personnages pouvant s'opposer aux PJ, on considère qu'il dispose de **résidents**.

Si au moins l'un des accès au lieu est obstrué, verrouillé ou sécurisé d'une façon ou d'une autre, on considère qu'il contient des **obstacles**.

Si le lieu est dangereux de quelque façon que ce soit, sans lien avec des résidents, animaux comme humains, ces dangers sont considérés comme des **périls**.

LES RÉSIDENTS

Le nombre de résidents d'un lieu est basé sur la taille de la zone. De plus, un lieu Minuscule ne peut pas avoir de résidents du tout : on ne peut faire entrer aucun pillard ni aucun super mutant dans un coffre… en tous cas, pas en un seul morceau. Les chiffres ci-dessous présentent le nombre de résidents d'un lieu en train d'être fouillé ; des complications peuvent en faire apparaître de nouveaux.

- Un Petit lieu contient 1-3 résidents.
- Un lieu Moyen contient 3-6 résidents.
- Un Grand lieu contient 5-10 résidents.

Divisez ce chiffre par deux si les résidents possèdent la capacité de PNJ *Grand/Grande* et doublez-les s'ils possèdent la capacité de PNJ *Petit/Petite* (voir page 334 pour les capacités spéciales des PNJ).

Lorsque vous entrez dans un lieu possédant des résidents, vous pouvez choisir d'y entrer en vous faisant discret, ou pas.

- Si vous entrez sans vous cacher, les résidents vous voient arriver. La plupart d'entre eux vous seront hostiles, ou au moins se méfieront d'inconnus… et il y a peu de chance qu'ils s'adressent poliment à quelqu'un venu fouiller chez eux.
- Si vous entrez avec discrétion, effectuez un test d'**AGI + Discrétion** opposé au test de **PER + Survie** des résidents. Chaque faction effectue un test unique : chaque personnage supplémentaire qui tente de se faire discret augmente la difficulté du test de Discrétion par +1. De plus, les résidents peuvent recevoir l'aide de chaque PNJ après que le premier a monté la garde. Réussir votre test vous permet d'entrer dans le lieu et le fouiller, mais une complication obtenue durant le test de fouille alerte les résidents. Rater le test montre qu'on vous a vu.

Les résidents d'un lieu devraient avoir un niveau à peu près équivalent à celui du lieu (jusqu'à deux de moins, mais pas moins. Si les résidents ont un chef distinct, le niveau de ce chef peut être égal à celui du lieu, ou supérieur d'un ou deux, mais pas plus).

Le meneur de jeu est encouragé à créer des groupes de résidents différents pour les lieux visités, mais en général, les résidents peuvent se classer en plusieurs catégories :

- **Animaux :** le lieu est maintenant la tanière d'un groupe d'animaux sauvages. Les animaux sont tous d'une même espèce, comme des rats, des radcafards, des darillons ou encore des radscorpions… et ils défendront leur antre contre tout ce qui ne leur ressemble pas.
- **Goules sauvages :** le lieu est la demeure d'un groupe de goules sauvages. Il peut s'agir des résidents originels du lieu avant la Guerre ou encore de créatures s'y étant regroupées par instinct ou pour profiter du haut niveau de radiations. Beaucoup de goules sauvages se contentent de rester couchées par terre, ressemblant à n'importe quel cadavre, ce qui leur permet de tendre des embuscades aux survivants en goguette.
- **Pillards :** le lieu sert de base à un groupe de pillards. Le bon côté de la chose, c'est qu'ils possèdent souvent beaucoup de butin puisqu'ils gardent avec eux le fruit de leurs rapines. Le mauvais côté, c'est que l'endroit regorge de fous de la gâchette qui voient les étrangers comme des pochettes surprises ambulantes. Il y a de grandes chances pour que d'abominables cabots vivent en compagnie des pillards.
- **Super Mutants :** un groupe de super mutants s'est installé dans le lieu. Accompagnés par leurs molosses mutants, ils représentent un problème de taille. Les campements de super mutants ont tendance à être visibles de loin, puisqu'ils sont en général entourés de morceaux de chair ainsi que de gigantesques filets remplis de viande crue.
- **Robots :** d'anciens robots, qu'ils soient militaires ou de sécurité, patrouillent ce lieu. S'ils sont encore actifs, ce seront les seuls résidents : mais certaines zones peuvent posséder des robots éteints côtoyant un autre type de résident… et des survivants futés pourraient trouver le moyen d'activer les robots en question pour s'occuper des habitants de la zone.

Les rencontres avec un groupe de résidents devraient être gérées comme n'importe quelle autre scène, et déboucheront sans doute sur un combat… à moins qu'il existe une bonne raison pour ne pas en arriver à cette extrémité.

Le nombre de résidents d'un lieu ne représente que ceux présents dans la zone *au moment où vous y arrivez*. Des complications lors de la fouille peuvent se traduire par l'arrivée de résidents supplémentaires qui avaient quitté le lieu et reviennent au bercail ou, plus simplement, parce que vous aviez mal estimé le nombre de radcafards infestant ce vieux restaurant.

LES OBSTACLES

Verrous, ruines effondrées, hauts grillages et autres particularités du genre sont tous regroupés sous le nom d'obstacles. Est appelé obstacle tout attribut qui complique l'accès à un lieu.

Dépasser un obstacle demande toujours d'effectuer un test. La compétence, la difficulté et le temps nécessaire à ce test sont déterminés par la nature de l'obstacle. Vous ne pouvez accéder à un lieu avant d'avoir surmonté l'obstacle qui vous barre la route.

- **Verrou mécanique :** ferme parfois les portes verrouillées, les portails, les coffres, voire les boîtes à outils et d'autres contenants. Pour ouvrir un verrou mécanique, il faut réussir un test de **PER + Crochetage** d'une difficulté déterminée par la complexité de la serrure. Si le verrou est endommagé, rouillé ou en mauvais état, la difficulté du test augmente et ajoute le risque de briser les outils de crochetage.

- **Verrou électronique :** souvent considéré comme plus sûr que le simple verrou mécanique. Bien que certaines serrures électroniques puissent être ouvertes manuellement (avec la même procédure que pour les verrous mécaniques), il est la plupart du temps contrôlé par un terminal d'ordinateur proche. Accéder au terminal afin de déverrouiller la serrure exige de connaître le mot de passe ou d'effectuer un test d'**INT + Science** d'une difficulté définie par la complexité du programme de sécurité de l'ordinateur.

- **Structure effondrée :** une partie du lieu s'est effondrée et s'avère impraticable, ce qui vous force à trouver un autre point d'accès ou à utiliser de l'huile de coude pour vous frayer un passage. Il peut s'agir, par exemple, d'un plafond écroulé ou d'un énorme gouffre perçant le plancher par-dessus lequel il faudra sauter, ou dont il faudra escalader les parois. Pour trouver un autre point d'accès, il sera peut-être nécessaire de partir en éclaireur (test de **PER + Survie**) ou d'avoir recours à la force brute et de vous en remettre à votre équilibre et à votre coordination (test de **FOR** ou d'**AGI + Survie**, avec une difficulté déterminée par la complexité de la nouvelle route à emprunter).

Dans tous les cas, le nombre de minutes nécessaires pour passer l'obstacle est égal à dix fois la difficulté du test. Il est possible de dépenser 2 PA pour diviser ce temps par deux après avoir obtenu un succès, comme pour les autres actions. Ce temps représente, par exemple, le crochetage d'une serrure, le piratage d'un ordinateur, l'exploration requise pour trouver la meilleure façon de traverser une zone effondrée, ou quelque chose d'approchant. L'action est presque immédiate si vous possédez une clé ou un mot de passe, mais il faudra que l'un des deux soit déjà en votre possession.

LES PÉRILS

Beaucoup de lieux recèlent du butin de qualité tout simplement parce qu'ils sont assez dangereux pour décourager les fouilleurs en herbe.

Les lieux à périls sont des endroits qui peuvent causer des dégâts à ceux qui voudraient les fouiller. Le type de dégât dépend de la nature du péril : une chaleur ou un froid extrêmes causent des dégâts d'Énergie ; des objets lourds ou aiguisés, des dégâts balistiques ; des produits toxiques, des dégâts de Poison, et les radiations… eh bien, des dégâts de Radiation. Les périls se classent en deux catégories au sens large :

Les périls **constants** infligent un petit nombre de dégâts tant que vous êtes dans le lieu. Toutes les minutes ou toutes les dix minutes (au choix du meneur de jeu, selon la sévérité du risque), vous encaissez 1 🎲 de dégât. Plutôt que vous faire régulièrement jeter un dé, le meneur doit gérer ce test à la fin d'une action : si le lieu cause 1 🎲 de dégâts toutes les dix minutes et que vous venez de fouiller une maison pendant une demi-heure, jetez 3 🎲, plutôt que 1, trois fois.

Les périls **occasionnels** n'infligent des dégâts que dans certaines circonstances. Un test de fouilles raté, une complication obtenue sur un test de fouille ou encore un test effectué pour se déplacer dans le lieu peuvent déboucher sur des dégâts occasionnés par ces périls particuliers. Par exemple, une étincelle frappe une poche de gaz et cause une explosion ou un incendie : un arc électrique vous frappe ou bien quelque chose s'effondre sur vous. Certains de ces périls peuvent être des pièges placés là en toute connaissance de cause, pour décourager ou blesser les intrus : par exemple, une chausse-trappe reliée à un fusil à canon court, des pièges à ours, des mines, etc. La plupart de ces périls infligent 3 à 8 🎲 lorsqu'ils se déclenchent. Si le piège a été posé exprès, reportez-vous aux caractéristiques des armes du chapitre présentant l'**Équipement** (page 84) et servez-vous de ces caractéristiques comme base.

Les périls ne peuvent pas vraiment être évités. Il est possible de s'en défendre, grâce à une armure et d'autres mesures de protection, mais ceux que l'on peut contourner avant qu'ils ne se déclenchent restent rares. Une exception existe: les pièges. On peut tenter de les désarmer, dans ce cas ils sont traités comme un obstacle demandant un test d'**AGI**, et l'utilisation d'une **Arme Légère**, de **Survie** ou encore d'**Explosifs**, selon le type de piège. La difficulté est de 2 et un échec indique que le piège se déclenche et que l'opérateur encaisse les dégâts.

Objets modifiés

Dans les listes qui suivent, quelques objets possèdent déjà des mods. La plupart du temps, ces derniers restent basiques : par exemple une arme laser modifiée en fusil laser, ou la version automatique d'un pistolet 10 mm.

Pour chaque catégorie d'objets trouvée durant la fouille, jetez un dé sur la table correspondante. Après ce jet, vous pouvez dépenser 1 point de Chance pour ajouter ou soustraire au résultat obtenu un chiffre compris entre 1 et le niveau du lieu. Par exemple, si vous fouillez un lieu de niveau 6, vous pouvez ajouter ou soustraire jusqu'à 6 points à votre résultat, à condition de dépenser 1 point de Chance.

TABLES DE BUTIN

Il va de soi qu'entrer dans un lieu pour le fouiller ne constitue qu'une partie de l'aventure. La part du lion est le butin que vous emporterez ensuite avec vous ; après tout, c'est pour lui que vous êtes venu.

Il existe de nombreuses catégories d'objets et le lieu que vous fouillez liste celles qu'on y trouve. Une fouille réussie procure un nombre minimum d'objets dans diverses catégories et chaque objet est défini par un jet de dés effectué sur les tables ci-dessous.

Les catégories d'objets sont :

- Munitions
- Armure
- Vêtements
- Nourriture
- Boisson
- Drogues
- Curiosités et objets de valeur
- Bric-à-brac
- Armes (réparties entre à Distance, de Corps à corps et Projectile)

MUNITIONS

On parle plus en détail des munitions à la page 91.

Munitions aléatoires

JET 2D20	MUNITIONS (QUANTITÉ)	JET 2D20	MUNITIONS (QUANTITÉ)	JET 2D20	MUNITIONS (QUANTITÉ)
2	2 mm EC (6+3 🎲)	15	Carburant de lance-flammes (12+6 🎲)	28	Cellule à fusion (14+7 🎲)
3	2 mm EC (6+3 🎲)	16	Carburant de lance-flammes (12+3 🎲)	29	Clou de rail (6+3 🎲)
4	2 mm EC (6+3 🎲)	17	Munitions .45 (9+4 🎲)	30	Clou de rail (6+3 🎲)
5	Cartouche au Plasma (10+5 🎲)	18	Munitions .45 (9+4 🎲)	31	.44 Magnum (4+2 🎲)
6	Missile (2+1 🎲)	19	10 mm (8+4 🎲)	32	.44 Magnum (4+2 🎲)
7	Réacteur à Fusion (1)**	20	10 mm (8+4 🎲)	33	5.56 mm (8+4 🎲)
8	5 mm (12+6 🎲 x10)	21	Munitions .38 (10+5 🎲)	34	5.56 mm (8+4 🎲)
9	5 mm (12+6 🎲 x10)	22	Munitions .38 (10+5 🎲)	35	Missile (2+1 🎲)
10	Munitions .50 (4+2 🎲)	23	Fusée éclairante (2+1 🎲)	36	Réacteur à fusion (1)**
11	Munitions .50 (4+2 🎲)	24	Munitions .308 (6+3 🎲)	37	Cartouche au plasma (10+5 🎲)
12	Seringue (4+2 🎲)	25	Calibre 12 (6+3 🎲)	38	Mini-Nuke (1+1 🎲)**
13	Seringue (4+2 🎲)	26	Calibre 12 (6+3 🎲)	39	Mini-Nuke (1+1 🎲)**
14	Cartouche Gamma (4+2 🎲)	27	Cellule à fusion (14+7 🎲)	40	Mini-Nuke (1+1 🎲)**

* Les personnages possédant l'aptitude Farfouilleur ne reçoivent que +1 🎲 Missile par rang supplémentaire.

** Les personnages possédant l'aptitude Farfouilleur ne reçoivent pas de Réacteur à fusion ou de mini-bombe nucléaire supplémentaire.

ARMURES

Les armures sont listées à la page 130.

Les châssis d'armures assistées ne sont pas fournis avec leur réacteur à fusion.

Armures aléatoires

JET 2D20	ARMURE	JET 2D20	ARMURE	JET 2D20	ARMURE
2	Pièce d'armure assistée X-01	15	Armure de métal solide	28	Armure de cuir lourde
3	Pièce d'armure assistée X-01	16	Armure de pillard lourde	29	Armure de synthétique
4	Pièce d'armure assistée X-01	17	Armure Vault-Tech	30	Pièce d'armure assistée T-51
5	Châssis d'Armure assistée	18	Armure de pillard solide	31	Armure assistée lourde
6	Châssis d'Armure assistée	19	Armure de cuir	32	Armure assistée lourde
7	Pièce d'armure assistée T-60	20	Armure de pillard solide	33	Armure de synthétique solide
8	Pièce d'armure assistée T-60	21	Armure de pillard	34	Armure de synthétique solide
9	Armure de chien lourde	22	Armure de pillard solide	35	Armure de pillard solide
10	Armure de chien lourde	23	Armure de métal	36	Châssis d'armure assistée
11	Armure de combat solide	24	Armure de chien légère	37	Châssis d'armure assistée
12	Armure de métal lourde	25	Armure de cuir légère	38	Armure de synthétique lourde
13	Pièce d'armure assistée de pillard	26	Armure de combat	39	Armure de synthétique lourde
14	Armure de chien moyenne	27	Pièce d'armure assistée T-45	40	Armure de synthétique lourde

VÊTEMENTS

Les vêtements et les tenues se trouvent à la page 122.

Vêtements aléatoires

JET 2D20	VÊTEMENTS	JET 2D20	VÊTEMENTS	JET 2D20	VÊTEMENTS
2	Treillis de la Confrérie de l'Acier	15	Vêtements de cuir	28	Manteau Lourd
3	Masque de soudure	16	Vêtements décontractés	29	Manteau Lourd
4	Chapeau de scribe de la Confrérie	17	Vêtements décontractés	30	Bleu de Travail
5	Cagoule de la Confrérie de l'Acier	18	Peaux	31	Bleu de Travail
6	Armure de scribe de la Confrérie de l'Acier	19	Peaux	32	Chapeau Décontracté
7	Uniforme de la Confrérie de l'Acier	20	Harnais	33	Cagoule ou Capuche
8	Casque de chantier	21	Harnais	34	Combinaison d'Abri
9	Casque militaire	22	Sac cagoule	35	Vêtements élégants
10	Blouse	23	Sac cagoule	36	Vêtements élégants
11	Blouse	24	Treillis militaire	37	Chapeau élégant
12	Armure d'ingénieur	25	Treillis militaire	38	Masque à gaz
13	Armure d'ingénieur	26	Vêtements résistants	39	Armure cage
14	Vêtements de cuir	27	Vêtements résistants	40	Combinaison étanche

NOURRITURE

Les différentes nourritures sont listées à la page 149.

On trouve ici une table supplémentaire, différente de celle des mets relativement rares : la table de Cueillette. La table de Cueillette présente des denrées pouvant être récoltées dans les terres sauvages.

Vous vous rendrez compte que bon nombre de Nourritures décrites dans le chapitre sur l'**Équipement** ne se trouvent pas sur la table ci-dessous. On ne peut en effet les obtenir qu'en cuisinant, compétence décrite dans la section Fabriquer, plus bas… ou en tripatouillant les cadavres de certaines créatures.

Nourritures aléatoires

JET 2D20	NOURRITURE	JET 2D20	NOURRITURE	JET 2D20	NOURRITURE
2	Goudrelle	15	Macaronis Blamco	28	Fausse morille
3	Tarte parfaitement conservée	16	Bombes sucrées	29	Maïs
4	Melon (non irradié)	17	Viande en boîte	30	Courge
5	Carotte (non irradiée)	18	Porc aux haricots	31	Melon
6	Pack de nourriture de l'Institut	19	Purée-minute	32	Haricot envasé
7	Bombes sucrées (préservées)	20	Pommes Dandy Boy	33	Pomate
8	Fruit mutant (non irradié)	21	Pâtée pour chien	34	Purée-minute (préservée)
9	Biscuits Fancy Lads (préservés)	22	Biscuits Fancy Lads	35	Steak Salisbury (préservé)
10	Pain brioché	23	Boules de gomme	36	Pâte comestible
11	Blé Surin	24	Fruit mutant	37	Bol de nouilles
12	Brochette d'iguane	25	Chips	38	Maïs (non irradié)
13	Cram	26	Steak Salisbury	39	Macaronis Blamco (préservés)
14	Carotte	27	Œufs mimosas Miam-Miam	40	Goudrelle

C'est à la ta table de Cueillette, ci-contre, que l'on doit se reporter lorsqu'on récolte les plantes sauvages des Terres désolées pour s'en nourrir. Une récolte d'une heure, accompagnée d'un test de **PER + Survie**, d'une difficulté de 1, fait trouver un nombre d'objets de cette liste. Ce nombre est égal au score de Survie du personnage, +1 par PA dépensé. Jetez ensuite 1D20 pour déterminer quels objets ont été trouvés.

Cueillette

JET 1D20	NOURRITURE TROUVÉE
1-2	Fausse Morille
3-4	Carotte
5-6	Maïs
7-8	Courge
9-10	Melon
11-13	Fruit mutant
14-15	Blé Surin
16-17	Haricot envasé
18-20	Pomate

BOISSONS

Les boissons sont listées à la page 160.

On trouve ici une table supplémentaire, différente de celle des boissons relativement rares : la table Nuka-Cola. Elle est utilisée lorsqu'on fouille un distributeur de Nuka-Cola.

Certaines Boissons décrites dans le chapitre sur l'**Équipement** ne se trouvent pas sur la table ci-dessous. On ne peut en effet les obtenir qu'en cuisinant, compétence décrite dans la section Fabriquer, plus loin dans ce chapitre.

Boissons aléatoires

JET 2D20	BOISSON	JET 2D20	BOISSON	JET 2D20	BOISSON
2	Vin	15	Bière	28	Lait de Brahmine
3	Vin	16	Bière	29	Lait de Brahmine
4	Whisky	17	Bière	30	Lait de Brahmine
5	Whisky	18	Bière	31	Rhum
6	Nuka-Cherry	19	Eau sale	32	Rhum
7	Nuka-Cherry	20	Eau sale	33	Rhum
8	Nuka-Cherry	21	Eau sale	34	Eau-de-vie
9	Nuka-Cola	22	Eau sale	35	Eau-de-vie
10	Nuka-Cherry	23	Eau sale	36	Eau-de-vie
11	Nuka-Cherry	24	Eau purifiée	37	Vodka
12	Bourbon	25	Eau purifiée	38	Vodka
13	Bourbon	26	Eau purifiée	39	Vodka
14	Bourbon	27	Eau purifiée	40	Vodka

La table Nuka-Cola, ci-dessous, sert lorsque les PJ trouvent un distributeur de Nuka-Cola à l'occasion d'une fouille. Jetez deux fois le dé pour savoir ce que contient la machine.

Nuka-Cola

JET 1D20	OBJET
1-8	Vide
9-12	1+2 bouteilles en verre (bric-à-brac, vous pouvez les recycler pour en obtenir 2 Matériaux fréquents chacune)
13-15	1 Nuka-Cola
16-17	2 Nuka-Cola
18	1 Nuka-Cola, 1 Nuka-Cherry
19	2 Nuka-Cola, 1 Nuka-Cherry
20	1 Nuka-Cola Quantum

DROGUES

Les drogues sont listées à la page 164.

Bon nombre de Drogues décrites dans le chapitre sur l'**Équipement** ne se trouvent pas sur la table ci-dessous. On ne peut en effet les obtenir qu'en les fabriquant, compétence décrite dans la section Fabriquer, plus loin dans ce chapitre.

Drogues aléatoires

JET 2D20	DROGUE	JET 2D20	DROGUE	JET 2D20	DROGUE
2	Super Stimpak	15	Daddy-O	28	Buffout
3	Calmex	16	Rad-X (dilué)	29	Jet
4	Daytripper	17	Rad-X (dilué)	30	Jet
5	Addictol	18	Baume de soin	31	Mentats
6	Stimpak	19	Baume de soin	32	Mentats
8	RadAway	20	Eau sale	33	Rad-X
9	RadAway	21	Eau sale	34	Rad-X
10	Psycho	22	Eau sale	35	Stimpak
11	Psycho	23	Stimpak (dilué)	36	Stimpak
12	Med-X	24	Stimpak (dilué)	37	Antibiotiques
13	Med-X	25	RadAway (dilué)	38	Overdrive
14	Daddy-O	26	RadAway (dilué)	39	Fureur
14	Daddy-O	27	Buffout	40	X-Cell

ARMES À DISTANCE

Les Armes à Distance sont listées en page 95.

Les armes à distance sont accompagnées par leur quantité standard de munitions (quantités données sur la table de munitions de ce chapitre, ainsi qu'à la page 91).

Armes à distance aléatoires

JET 2D20	ARME À DISTANCE	JET 2D20	ARME À DISTANCE	JET 2D20	ARME À DISTANCE
2	fat man	9	pistolet plasma	16	mitraillette
3	fat man	10	Fusil laser (canon long, crosse standard)	17	pistolet 10 mm
4	lance-missiles	11	fusil de l'institut (canon long, crosse standard)	18	arme à verrou de fortune
5	lance-missiles	12	pistolet à seringues	19	Fusil de fortune automatique (canon long, crosse standard, culasse automatique)
6	fusil à clous	13	fusil de chasse	20	fusil de fortune (canon long, crosse standard)
7	junk jet	14	fusil d'assaut	21	arme de fortune
8	lance-flammes	15	mousquet laser	22	arme de fortune automatique (culasse automatique)

JET 2D20	ARME À DISTANCE	JET 2D20	ARME À DISTANCE	JET 2D20	ARME À DISTANCE
23	revolver de fortune	29	fusil de chasse avec viseur (canon long, lunette courte)	35	gatling laser
24	fusil à verrou de fortune (canon long, crosse standard)	30	fusil de combat	36	fusil de gauss
25	pistolet 10 mm automatique (culasse automatique)	31	pistolet de l'institut	37	incinérateur lourd
26	fusil à double canon	32	pistolet laser	38	incinérateur lourd
27	pistolet .44	33	minigun	39	pistolet gamma
28	carabine de combat	34	fusil laser (canon long, crosse standard)	40	pistolet gamma

ARMES (DE CORPS À CORPS)

Les Armes de corps à corps sont listées à la page 111.

Armes de corps à corps aléatoires

JET 2D20	ARME DE CORPS À CORPS	JET 2D20	ARME DE CORPS À CORPS	JET 2D20	ARME DE CORPS À CORPS
2	Gantelet d'écorcheur	15	Canne	28	Clé serre-tube
3	Flambeur	16	Canne	29	Poing américain
4	Flambeur	17	Queue de billard	30	Poing américain
5	Masse	18	Queue de billard	31	Démonte-pneu
6	Masse	19	Cran d'arrêt	32	Démonte-pneu
7	Éventreur	20	Cran d'arrêt	33	Épée
8	Éventreur	21	Planche	34	Épée
9	Gant de boxe	22	Planche	35	Batte de baseball en aluminium
10	Gant de boxe	23	Tuyau de plomb	36	Batte de baseball en aluminium
11	Matraque	24	Tuyau de plomb	37	Poing assisté
12	Matraque	25	Rouleau à pâtisserie	38	Poing assisté
13	Machette	26	Rouleau à pâtisserie	39	Super masse
14	Machette	27	Clé serre-tube	40	Super masse

ARMES (PROJECTILES/EXPLOSIFS)

Les projectiles sont décrites à la page 119, tout comme les explosifs.

Chaque entrée du tableau fournit la quantité d'objets trouvés.

Projectiles et explosifs aléatoires

JET 2D20	PROJECTILES/EXPLOSIF	JET 2D20	PROJECTILES/EXPLOSIF	JET 2D20	PROJECTILES/EXPLOSIF
2	1 Grenade Nuka	15	2 + 1 🎲 Javelots	28	2 + 1 🎲 Cocktails Molotov
3	1 Mine à impulsion	16	2 + 1 🎲 Javelots	29	2 + 1 🎲 Cocktails Molotov
4	1 Mine à impulsion	17	2 + 1 🎲 Javelots	30	2 + 1 🎲 Tomahawk
5	1 Mine à plasma	18	2 + 1 🎲 Javelots	31	2 + 1 🎲 Tomahawk
6	1 Mine à plasma	19	2 + 1 🎲 Javelots	32	2 + 1 🎲 Tomahawk
7	1 Mine à capsules	20	4 + 2 Couteaux de lancer	33	1 Mine à fragmentation
8	1 Mine à capsules	21	4 + 2 Couteaux de lancer	34	1 Mine à fragmentation
9	1 Mine à capsules	22	4 + 2 Couteaux de lancer	35	1 Mine à fragmentation
10	2 + 1 🎲 Grenades à fragmentation	23	2 + 1 Grenades rondes	36	1 Grenade à plasma
11	2 + 1 🎲 Grenades à fragmentation	24	2 + 1 Grenades rondes	37	1 Grenade à plasma
12	2 + 1 🎲 Grenades à fragmentation	25	2 + 1 Grenades rondes	38	1 Grenade à impulsion
13	2 + 1 🎲 Cocktails Molotov	26	2 + 1 Grenades rondes	39	1 Grenade à impulsion
14	2 + 1 🎲 Cocktails Molotov	27	2 + 1 Grenades rondes	40	1 Mine nucléaire

CURIOSITÉS ET OBJETS DE VALEUR

Ces tables présentent une variété d'objets qui ne sont pas listés plus haut. Il ne faut pas jeter 2D20 sur ces tables, mais 3D20.

Objets inhabituels

Un petit nombre d'objets, listés sur la table des Curiosités, ne sont décrits nulle part ailleurs.

Les Notes et les Holobandes

Ce sont une ou plusieurs feuilles de papier, ou encore un seul enregistrement sur holobande, abandonnés par quelqu'un s'étant trouvé dans le lieu. Il peut s'agir de reliques datant d'avant la Grande Guerre ou de journaux tenus par d'autres survivants ayant résisté aux années, voire aux décennies. Ils n'ont aucune valeur marchande, mais peuvent révéler d'importantes informations. Le meneur de jeu détermine quels messages se trouvent sur une note ou une holobande : ils peuvent expliquer le chemin à suivre pour atteindre une zone inconnue, contenir des indices pour découvrir un secret, un schéma de fabrication rare, un détail qui fera se poser une question pertinente ou tout simplement des données qui donneront chair aux Terres désolées.

Les Contenants

Il s'agit d'un grand sac de voyage, d'une glacière, d'un panier de pique-nique ou encore de n'importe quel contenant non sécurisé. En général facilement transportables, ces objets ont été abandonnés par un survivant passé par là, ils ne font pas partie du butin classique alloué au lieu en question. Le meneur de jeu choisit une catégorie d'objet : le contenant renferme un élément de la liste, tiré au dé, selon la rareté du contenant.

Les Contenants Verrouillés

Il s'agit d'une boîte de munitions, de placards, de boîtes à outils fermées à clé, etc. Si quelqu'un a pris le temps de verrouiller ce contenant, c'est qu'il renferme sans doute un ou des objets de valeur. Un test réussi de **PER + Crochetage**, d'une difficulté égale à la rareté du contenant, permet d'ouvrir la serrure. Il contient deux objets de catégories choisies par le meneur de jeu, d'une rareté égale à celle du contenant.

Les Clés

Il s'agit d'une clé ou d'un papier sur lequel est écrit le mot de passe permettant d'accéder à un système informatique. Pour préserver l'équilibre du jeu, chaque clé ouvre un verrou dont le niveau est égal ou inférieur à la rareté de la clé (ou permet d'entrer dans le système d'un ordinateur dont le niveau est égal ou inférieur à celui de son mot de passe). La clé peut être utilisée dans le lieu où elle a été trouvée, mais pas forcément.

Curiosités et objets de valeur aléatoires

JET 3D20	CURIOSITÉ/OBJET DE VALEUR	JET 3D20	CURIOSITÉ/OBJET DE VALEUR	JET 3D20	CURIOSITÉ/OBJET DE VALEUR
3	Module de régénération	13	Compteur Geiger	23	Gros sac à dos
4	Module de régénération	14	Trousse de médecin	24	Argent d'avant-guerre, valeur 3d20 capsules
5	Argent d'avant-guerre, valeur 5d20 capsules	15	Magazine (cf. page 172)	25	3d20 capsules
6	Argent d'avant-guerre, valeur 5d20 capsules	16	Argent d'avant-guerre, valeur 4d20 capsules	26	Module de bouilloire intégrée
7	5d20 capsules	17	4d20 capsules	27	1 + 2 🎲 Fusées de détresse
8	5d20 capsules	18	Contenant	28	Argent d'avant-guerre, valeur 2d20 capsules
9	5d20 capsules	19	Module de détection de risques	29	2d20 capsules
10	Module de Furtivité	20	Radio	30	2 + 1 🎲 Épingles à cheveux
11	Capteurs de Reconnaissance	21	Kit de serrurier	31	1d20 capsules
12	Module de Diagnostic	22	Terminal d'holobande	32	Argent d'avant-guerre, valeur 1d20 capsules

JET 3D20	CURIOSITÉ/OBJET DE VALEUR	JET 3D20	CURIOSITÉ/OBJET DE VALEUR	JET 3D20	CURIOSITÉ/OBJET DE VALEUR
33	4 + 2 🎲 Épingles à cheveux	43	Module de crochetage	53	Clé
34	Petit sac à dos	44	Conteneur, verrouillé	54	Clé
35	Chalumeau	45	8 + 4 🎲 Épingles à cheveux	55	10 + 5 🎲 Épingles à cheveux
36	Note ou holobande	46	Stealth Boy	56	10 + 5 🎲 Épingles à cheveux
37	6 + 3 🎲 Épingles à cheveux	47	Boîte à outils deluxe	57	10 + 5 🎲 Épingles à cheveux
38	Kit de réparation de robot	48	Lampe de poche	58	Diffuseur de Stimpak
39	Trousse de premiers secours	49	Module d'analyse comportementale	59	Diffuseur de Stimpak
40	Lanterne	50	Bobines de radiation	60	Bobines Tesla
41	Multioutil	51	Détecteur		
42	Module de piratage informatique	52	Clé		

BRIC-À-BRAC

Le bric-à-brac présente en apparence peu d'intérêt intrinsèque. Toutefois, les objets de cette catégorie peuvent revêtir un aspect divertissant ou nostalgique… et surtout avoir de la valeur selon les matériaux qui entrent dans leur composition.

Ces objets n'ont aucun effet. Ils sont faits pour être trouvés, puis démontés pour obtenir des ressources utiles : ces dernières sont ensuite utilisées pour fabriquer ou réparer d'autres choses.

Lorsque vous trouvez du bric-à-brac pendant une fouille, jetez 2d20. Il s'agit de la quantité d'objets que vous récoltez. Tous les objets de cette catégorie pèsent 1 et valent 2 capsules si vous les vendez. Vous pouvez dépenser 1 point de Chance pour augmenter le nombre des objets récoltés, jusqu'à une somme égale à votre score de **CHA**.

Vous pouvez obtenir des matériaux de Récupération à partir de votre bric-à-brac, ainsi que d'autres objets que vous souhaitez utiliser à cet effet. Vous pouvez avoir recours à ces matériaux pour réparer d'autres biens et pour en fabriquer d'autres. Pour ce faire, il faut que vous disposiez d'outils adéquats et pourquoi pas d'un établi.

Il faut 10 minutes pour récupérer les composants d'un objet et réussir un test d'**INT + Réparation** d'une difficulté de 0. Jetez 1 🎲 pour chaque objet dont vous voulez récupérer les composants : vous obtenez ce nombre de **composants fréquents**. Vous pouvez lancer +1 🎲 pour chaque PA dépensé après avoir réussi le test, puisque vous récoltez vos matériaux plus efficacement et avec plus de soin.

- Si vous possédez l'aptitude Recycleur, vous recevez, de plus, un **composant peu fréquent** pour chaque jet de dés. Si vous possédez deux rangs dans cette aptitude, vous recevez aussi un **composant rare** tous les deux jets de dés d'Effets.
- **Les objets consommables ne peuvent pas être récupérés :** vous ne pouvez ni décuire la nourriture ni démélanger les drogues.
- **Vous ne pouvez pas récupérer les munitions :** pour ce faire, il vous faudrait des outils qui sont quasi introuvables dans les Terres désolées.

Les composants fréquents comprennent le bois, l'acier, le plastique, le caoutchouc, le tissu, le béton, l'os et la céramique. Toutes les substances aisées à dénicher sont faciles à récupérer. Une seule unité de composants fréquents vaut 1 capsule et pèse un poids de 0,5.

Les composants peu fréquents sont plus rares et plus difficiles à récupérer. Ils incluent le cuivre, l'aluminium, le plomb, l'argent, ainsi que le liège, le verre, l'engrais, la fibre de verre, les petits rouages, les ressorts et les vis. Une seule unité de composants peu fréquents vaut 3 capsules et pèse un poids de 0,5.

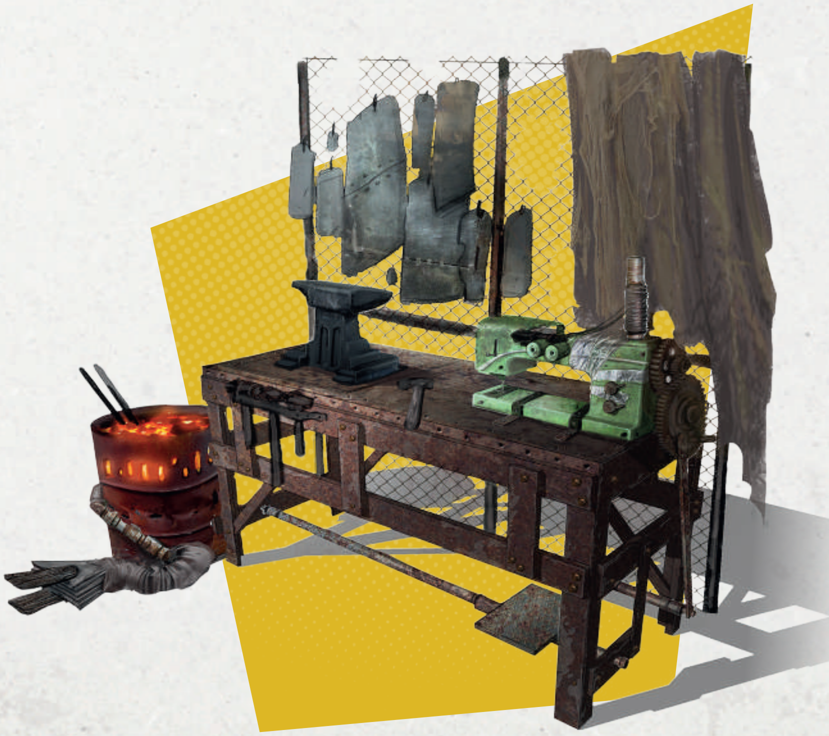
Les composants rares sont les plus difficiles à récupérer. Il s'agit d'amiante, de fibre balistique, de circuits imprimés, de fibre optique, des produits chimiques corrosifs ou antiseptiques, voire de matériaux nucléaires. On en trouve dans de nombreux objets, mais ils restent compliqués à extraire. Une seule unité de composants rares vaut 5 capsules et pèse un poids de 0,5.

FABRIQUER

Dans les Terres désolées, vous pouvez trouver, voler, prendre comme butin ou échanger tout ce dont vous avez besoin. Enfin, presque… La survie à long terme nécessite plus de proactivité et il faut souvent savoir faire les choses soi-même ou nouer des amitiés avec ceux qui possèdent ces techniques.

Ces processus sont tous regroupés sous le nom de fabrication. Il s'agit d'assembler et modifier les armes et les armures, réparer les objets abîmés, cuisiner sa nourriture, ainsi que créer ses drogues et improviser des explosifs.

Fabriquer vous permet de faire ou de modifier les objets qu'utilise votre personnage et de prendre l'avantage sur les dangers qui vous guettent dans les Terres désolées.



ÉTABLIS

Si vous voulez fabriquer quoi que ce soit, vous avez besoin d'outils et d'un endroit pour les manipuler : bref, d'un établi.

- **Un établi d'armures** fournit les outils nécessaires pour travailler les armures et les vêtements, mais pas les armures assistées. Pour utiliser un établi d'armures, il faut se servir de sa compétence de Réparation, tout en profitant des avantages de l'aptitude d'Armurier.
- **Un établi de chimie** fournit les outils nécessaires pour mélanger les produits chimiques afin d'en faire des drogues, des explosifs et des munitions pour le pistolet à seringues.
- **Un établi de cuisine** est doté de feux et des ustensiles nécessaires pour cuisiner les aliments et les boissons. Pour utiliser un établi de cuisine, il faut utiliser sa compétence Survie.
- **Un établi d'armures** assistées permet de travailler sur les armures assistées. Utiliser l'un de ces établis demande de se servir de ses compétences de Réparation et de Science, tout en profitant des avantages des aptitudes Armurier et Scientifique.
- **Un établi de robots** fournit les outils et le lieu dédié nécessaire pour modifier un robot. Utiliser un établi de robots demande de se servir de ses compétences Réparation et Science, tout en profitant des avantages des aptitudes Expert en robotique.
- **Un établi d'armes** fournit les outils nécessaires pour travailler sur un panel d'armes variées. Utiliser un établi d'armes demande de se servir de ses compétences Réparation et Science, tout en profitant des avantages des aptitudes Fana d'armes, Scientifique et Forgeron.

On trouve ces établis dans toutes les Terres désolées : principalement, dans les zones peuplées. Les PNJ hostiles verront rarement d'un bon œil que vous vous serviez de leurs installations, mais les plus amicaux pourraient vous donner la permission de bricoler dessus pour vous récompenser de leur avoir rendu service.

Les postes de cuisine sont une exception : ils sont petits, relativement simples à obtenir et peuvent pour ainsi dire être montés n'importe où. D'ailleurs, on trouve la recette de fabrication d'un poste de cuisine à la page 216.

APPRENDRE DES RECETTES ET FABRIQUER DES OBJETS

L'étape suivante de la fabrication d'objets est de trouver des recettes. Chaque recette décrit comment fabriquer un objet en particulier, explique quels ingrédients sont nécessaires et à quel point l'opération est compliquée.

- Les recettes Fréquentes sont considérées comme connues de tous.
- Les recettes Peu fréquentes peuvent être apprises en prenant certaines aptitudes lorsque l'on fait progresser son personnage.
- Les recettes Rares ne peuvent être apprises que d'une personne en particulier ou en trouvant une copie écrite de cette même recette : elles ne sont disponibles qu'à la discrétion du meneur de jeu et peuvent être fournies comme récompense ou encore trouvées sous forme de note ou d'holobande, pendant une fouille.

Chaque recette possède une Complexité qui représente la difficulté d'assemblage de l'objet. La recette présente aussi une liste de compétences nécessaires à la fabrication, ainsi que, le cas échéant, toutes les aptitudes qu'il faut posséder pour pouvoir apprendre la recette. Les matériaux qu'il faut avoir en sa possession pour créer l'objet sont basés sur la Complexité citée plus haut.

Lorsqu'un personnage veut fabriquer un objet, il doit effectuer un test d'**INT** + la compétence listée. La difficulté de ce test est égale à la Complexité de la recette, moins le rang du personnage dans la compétence ciblée (minimum 0). Si la difficulté finale est de 0, vous pouvez choisir de réussir le test sans jeter de dé. Fabriquer un objet prend une heure (divisée par deux si vous dépensez 2 PA et si le test est réussi : chaque complication obtenue exige d'y passer une demi-heure de plus). Fabriquer un objet sur un poste de cuisine ne demande que vingt minutes (et n'ajoute que dix minutes de plus par complication).

Si vous réussissez ce test de compétence, vous avez bel et bien créé l'objet désiré. Si vous ratez ce test, vous n'avez pas fabriqué l'objet désiré. Si vous tentiez de fabriquer un objet sur un poste de cuisine ou sur un établi de chimie et que vous ratez votre test, tous les ingrédients sont gâchés. Des complications obtenues sur un test de compétence peuvent, là aussi, déboucher sur la perte et la destruction des ingrédients utilisés.

EFFECTUER DES RÉPARATIONS

Beaucoup d'objets ne peuvent être créés à partir de rien : en tous cas, pas sans des outils de grande précision, extrêmement difficiles à trouver et dont la manipulation dépasse de loin le cadre des règles fournies ici. Toutefois, lorsqu'ils sont abîmés ou usés, ils peuvent être réparés.

Pour réparer un objet afin qu'il soit comme neuf, il faut un établi adapté, les matériaux définis par la rareté du bien (voir les détails sur la liste qui suit), ainsi qu'un test d'**INT + Réparation** d'une difficulté égale à la rareté de l'objet. Si vous possédez un objet du même type (par exemple si vous voulez réparer un pistolet 10 mm et que vous en avez un second), vous pouvez utiliser les pièces de l'un des deux pour effectuer les réparations. Cela vous fournit les pièces dont vous avez besoin et réduit la difficulté de 1. Il vous faudra ensuite une demi-heure (temps divisé par deux si vous dépensez 2 PA après avoir réussi le test. Des complications peuvent ajouter quinze minutes supplémentaires à ce délai).

Matériaux requis pour réparer les objets

RARETÉ DE L'OBJET	MATÉRIAUX NÉCESSAIRES AUX RÉPARATIONS
0	1 Matériau fréquent
1	2 Matériaux fréquents
2	2 Matériaux fréquents, 1 matériau peu fréquent
3	2 Matériaux fréquents, 2 matériaux peu fréquents
4	2 Matériaux fréquents, 2 matériaux peu fréquents, 1 matériau rare
5+	3 Matériaux fréquents, 3 matériaux peu fréquents, 1 matériau rare

Lorsque vous réparez un objet, augmentez la marge de complication du test de réparations par +1 pour chaque modification déjà faite sur l'objet : les biens personnalisés sont plus délicats à manipuler et il y a plus de chances pour que tout ne se passe pas comme prévu. Les complications peuvent rallonger le temps nécessaire aux réparations, comme noté ci-dessus ou déboucher sur la perte d'un matériau additionnel.

LISTE DES RECETTES

Les tables présentées ici détaillent les recettes que vous pouvez apprendre et utiliser pour modifier votre équipement et vos objets. Elles sont regroupées par type d'établi.

MATÉRIAUX

Dans les listes ci-dessous, à moins qu'une des recettes nomme des matériaux en particulier, toutes nécessitent les mêmes matériaux : ils sont déterminés par la complexité de la recette.

Matériaux nécessaires aux recettes complexes

COMPLEXITÉ	MATÉRIAUX REQUIS
1	Matériaux fréquents x2
2	Matériaux fréquents x3
3	Matériaux fréquents x4, matériaux peu fréquents x2
4	Matériaux fréquents x5, matériaux peu fréquents x3
5	Matériaux fréquents x6, matériaux peu fréquents x4, Matériaux rares x2
6	Matériaux fréquents x7, matériaux peu fréquents x5, Matériaux rares x3
7+	Matériaux fréquents x8, matériaux peu fréquents x6, Matériaux rares x4

ÉTABLI POUR LES ARMES

Les recettes suivantes créent des mods pour les vêtements, les tenues et les armures.

TYPE D'ARMURE	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
TISSU BALISTIQUE				
Tissu balistique	3	–	Réparation	Rare
Tissu balistique Mk II	3	Armurier 1	Réparation	Rare
Tissu balistique Mk III	3	Armurier 2	Réparation	Rare
Tissu balistique Mk IV	3	Armurier 3	Réparation	Rare
Tissu balistique Mk V	3	Armurier 4	Réparation	Rare
REVÊTEMENT DE COMBINAISON D'ABRI				
Revêtement isolant	2	–	Réparation	Fréquente
Revêtement traité	3	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente
Revêtement résistant	4	Armurier 3	Réparation	Peu fréquente
Revêtement protecteur	5	Armurier 4, Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
Revêtement blindé	6	Armurier 4, Scientifique 4	Réparation	Peu fréquente
MATÉRIAU D'ARMURE DE PILLARD				
Soudé	2	–	Réparation	Fréquente
Trempé	3	–	Réparation	Fréquente
Renforcé	4	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Étayé	5	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente

TYPE D'ARMURE	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
MATÉRIAU D'ARMURE DE CUIR				
Cuir bouilli	2	–	Réparation	Fréquente
Armé	3	–	Réparation	Fréquente
Traité	4	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Ombré	5	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Cuir bouilli	6	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
MATÉRIAU ARMURE DE MÉTAL				
Peint	2	–	Réparation	Fréquente
Émaillé	3	Armurier 1	Réparation	Fréquente
Ombré	4	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Allié	5	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Poli	6	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente
MATÉRIAU ARMURE DE COMBAT				
Renforcé	3	–	Réparation	Fréquente
Ombré	4	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Fibre de verre	5	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Polymère	6	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
MATÉRIAU ARMURE DE SYNTHÉTIQUE				
Stratifié	4	–	Réparation	Fréquente
Résineux	5	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Microfibre de carbone	6	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Nanofilament	7	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
MODS D'ARMURE				
Structure légère	2	–	Réparation	Fréquente
Poches	2	–	Réparation	Peu fréquente
Larges poches	4	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente
Revêtement en plomb	5	Armurier 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Structure ultra légère	5	Armurier 3	Réparation	Peu fréquente
Rembourrage (uniquement sur torse)	3	–	Réparation	Fréquente
Revêtement amianté (uniquement sur torse)	4	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Densifié (uniquement sur torse)	6	Armurier 3	Réparation	Peu fréquente
BioCommMesh (uniquement sur torse)	7	Armurier 4, Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
Pneumatique (uniquement sur torse)	6	Armurier 4	Réparation	Peu fréquente
Bagarreur (uniquement sur bras)	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Renforcé (uniquement sur bras)	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Stabilisé (uniquement sur bras)	4	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente
Aérodynamique (uniquement sur bras)	5	Armurier 3	Réparation	Peu fréquente
Alourdie (uniquement sur bras)	6	Armurier 4	Réparation	Peu fréquente
Amorti (uniquement sur jambes)	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Silencieux (uniquement sur jambes)	4	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente

ÉTABLI DE CHIMIE

Pour fabriquer des objets sur des établis de chimie, il faut posséder des matériaux spécifiques. Bon nombre d'objets fabriqués sur des établis de chimie exigent, en plus de ces matériaux, d'autres consommables.

OBJET CHIMIQUE	MATÉRIAUX	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
DROGUES					
Antibiotiques	Matériaux rares x2 Champignons Luminescents x3 Eau purifiée x2 Stimpak x3	4	Chimie	Science	Peu fréquente
Bave de Scrito	Poche de sang x1 Sanguine x1 Matériaux peu fréquents x1 Matériaux fréquents x1	4	–	Science	Fréquente
Boisson rafraichissante	Matériaux rares x3 Poche de sang x1 Eau purifiée x2 RadAway x2 Stimpak x1	5	–	Science	Fréquente
Buffjet	Buffout x1 Jet x1	2	–	Science	Fréquente
Bufftats	Buffout x1 Mentats x1	2	–	Science	Fréquente
Fureur	Seringue berserk x1 Buffout x1	2	Chimie	Science	Peu fréquente
Jet	Matériaux peu fréquents x2 Matériaux fréquents x1	2	–	Science	Fréquente
Jet Fuel	Carburant de lance-flammes x5 Jet x1	2	Chimie	Science	Peu fréquente
Kit de réparation de robot	Matériaux rares x2 Cellule à fusion x4 Matériaux peu fréquents x2 Matériaux fréquents x1	4	–	Science	Fréquente
Mentats	Nettoyant Abraxo x1 Fausse Morille x2 Matériaux peu fréquents x1	3	–	Science	Fréquente

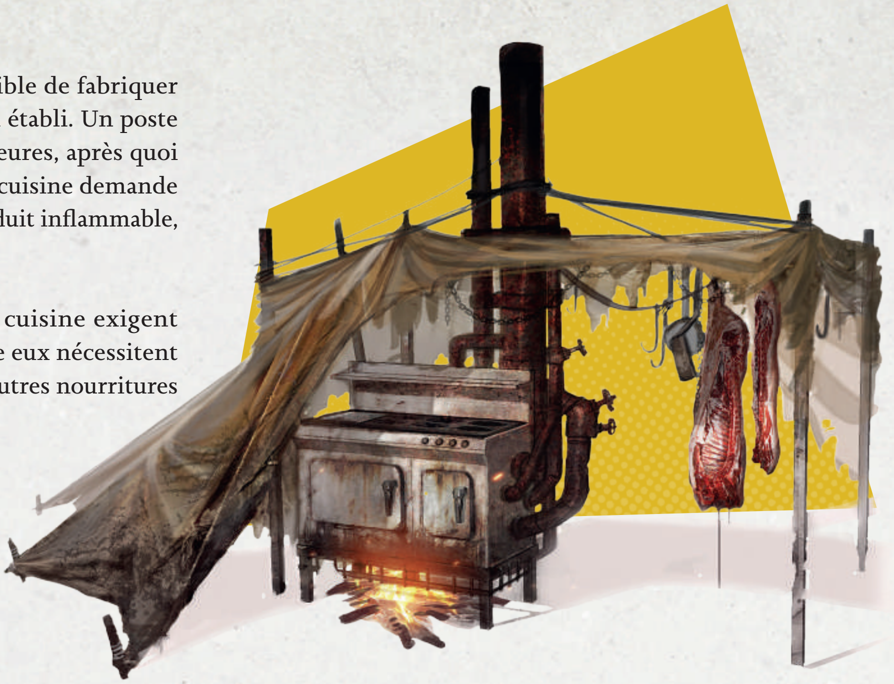
OBJET CHIMIQUE	MATÉRIAUX	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Mentats Fruits Rouges	Matériaux rares x1 Mentats x1 Goudrelle x2	3	–	Science	Fréquente
Mentats Orange	Matériaux peu fréquents x1 Carotte x3 Mentats x1	3	–	Science	Fréquente
Mentats raisin	Axidée x2 Mentats x1 Whisky x1	3	–	Science	Fréquente
Overdrive	Matériaux rares x2 Nuka-Cola x1 Psycho x1	3	Chimie	Science	Peu fréquente
Poche de sang luminescent	Matériaux rares x1 Poche de Sang x1 Sang Irradié x1	3	–	Science	Fréquente
Psycho	Matériaux rares x2 Axidée x2 Stimpak x1	4	–	Science	Fréquente
Pychobuff	Buffout x1 Psycho x1	2	–	Science	Fréquente
Psycho Jet	Jet x1 Psycho x1	2	–	Science	Fréquente
RadAway	Matériaux rares x2 Champignons luminescents x3 Matériaux fréquents x1 Eau purifiée x1	4	–	Science	Fréquente
RadAway Dilué	RadAway x1 Eau purifiée x1	2	–	Science	Fréquente
Rad-X Dilué	Rad-X x1 Eau purifiée x1	2	–	Science	Fréquente
Stimpak	Antiseptique x2 Poche de sang x1 Matériaux fréquents x1	3	–	Science	Fréquente
Stimpak Dilué	Stimpak x1 Eau purifiée x1	2	–	Science	Fréquente
Ultra Jet	Sanguine x1 Matériaux peu fréquents x1 Jet x1 Matériaux fréquents x2	4	Chimie	Science	Peu fréquente
EXPLOSIFS					
Cocktail Molotov	Matériaux fréquents x3 Matériaux peu fréquents x2	4	–	Explosifs	Fréquente
Grenade à fragmentation	Matériaux fréquents x2 Matériaux peu fréquents x3	5	Expert en démolition	Explosifs	Peu fréquente
Grenade à impulsion	Matériaux peu fréquents x3 Matériaux rares x2	5	Expert en démolition, Scientifique 2	Explosifs	Peu fréquente
Grenade à plasma	Matériaux peu fréquents x3 Matériaux rares x2	5	Expert en démolition, Scientifique 3	Explosifs	Peu fréquente

OBJET CHIMIQUE	MATÉRIAUX	COMPLEXITÉ	APTITUDES	COMPÉTENCE	RARETÉ
Grenade ronde	Matériaux fréquents x3 Matériaux peu fréquents x2	5	Expert en démolition	Explosifs	Peu fréquente
Mine à capsules	Matériaux fréquents x4 Matériaux peu fréquents x1	5	Expert en démolition	Explosifs	Peu fréquente
Mine à fragmentation	Matériaux fréquents x2 Matériaux peu fréquents x3	5	Expert en démolition	Explosifs	Peu fréquente
Mine à impulsion	Matériaux peu fréquents x3 Matériaux rares x2	5	Expert en démolition, Scientifique 2	Explosifs	Peu fréquente
Mine à plasma	Matériaux peu fréquents x3 Matériaux rares x2	5	Expert en démolition, Scientifique 3	Explosifs	Peu fréquente
MUNITIONS PISTOLET À SERINGUES					
Artibloc	Eau sale x1 Matériaux peu fréquents x2 Matériaux fréquents x1 Dard de durillon x1 Goudrelle x2	5	–	Science	Fréquente
Dangerol	Matériaux peu fréquents x3 Med-X x1	4	–	Science	Fréquente
Embrumaze	Nettoyant Abraxo x1 Amiante x2 Matériaux peu fréquents x1 Eau purifiée x1	4	–	Science	Fréquente
Escampoudréine	Matériaux peu fréquents x5	4	–	Science	Fréquente
Folie furieuse	Matériaux peu fréquents x1 Bourdon x1 Eau sale x1 Matériaux fréquents x1	4	–	Science	Fréquente
Hémorragie	Matériaux peu fréquents x2 Matériaux fréquents x1	3	–	Science	Fréquente
Larve de mouche bouffie	Glande de Mouche Bouffie x1 Matériaux peu fréquents x1 Psycho x1	3	–	Science	Fréquente
Pax	Fruit mutant x2 Nuka-Cola x1 Matériaux fréquents x1	3	–	Science	Fréquente
Venin de radscorpion	Matériaux peu fréquents x1 Dard de radscorpion x1 Matériaux fréquents x1	3	–	Science	Fréquente

POSTE DE CUISINE

Grâce à la recette suivante, il est possible de fabriquer un poste de cuisine sans disposer d'un établi. Un poste de cuisine fonctionne pendant huit heures, après quoi il doit être réparé : réparer un poste de cuisine demande 1 Matériau Fréquent (du bois ou un produit inflammable, afin de nourrir le feu).

Les objets fabriqués sur un poste de cuisine exigent des matériaux précis. Beaucoup d'entre eux nécessitent d'autres consommables : en général, d'autres nourritures ou boissons.



OBJET DE CUISINE	MATÉRIAUX	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
ÉTABLI					
Poste de Cuisine	–	2	–	Survie	Fréquente
BOISSON					
Eau purifiée	Eau sale x3	1	–	Survie	Fréquente
Jus de fruit mutant	Eau purifiée x1 Fruit mutant x1	2	–	Survie	Fréquente
Jus de goudrelle	Eau purifiée x1 Goudrelle x1	2	–	Survie	Fréquente
Jus de melon	Eau purifiée x1 Melon x1	2	–	Survie	Fréquente
Jus de pomate	Eau purifiée x1 Pomate x1	2	–	Survie	Fréquente
Gnôle des Terres Désolées	Fruit mutant x1 Nuka-Cola x1 Whisky x2	3	–	Survie	Rare
NOURRITURE					
Bol de nouilles	Eau sale x1 Blé Surin x1	2	–	Survie	Rare
Brochette d'écureuil	Bouchées d'écureuil x1 Matériaux fréquents x1	2	–	Survie	Fréquente
Bouchées d'écureuil croustillantes	Bouchées d'Écureuil x1	1	–	Survie	Fréquente
Brochette d'iguane	Bouchées d'iguane x1 Matériaux fréquents x1	2	–	Survie	Fréquente
Côtes de chien	Viande de chien Errant x1	1	–	Survie	Fréquente
Côtes de molosse mutant	Viande de molosse mutant x1	1	–	Survie	Fréquente
Côtes de yao guai	Viande de yao guai x1	1	–	Survie	Fréquente

OBJET DE CUISINE	MATÉRIAUX	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
Faux-filet	Viande de brahmine x1	1	–	Survie	Fréquente
Filet de darillon	Viande de darillon x1	1	–	Survie	Fréquente
Mouche bouffie grillée	Viande de mouche bouffie x2	1	–	Survie	Fréquente
Omelette d'œufs d'écorcheur	Poche de sang x1 Œuf d'écorcheur x1	2	–	Survie	Fréquente
Omelette d'œufs de fangeux	Eau sale x1 œuf de fangeux x1	2	–	Survie	Fréquente
Omelette d'œufs de radscorpion	Eau purifiée x1 Œuf de radscorpion x1	2	–	Survie	Fréquente
Pâté de fangeux	Œuf de fangeux x1 Viande de fangeux x1 Matériaux peu fréquents x1 Blé Surin x1	4	–	Survie	Rare
Radcafard grillé	Viande de Radcafard x3	1	–	Survie	Fréquente
Radcerf Grillé	Viande de Radcerf x1	1	–	Survie	Fréquente
Ragoût de radcerf	Courge x1 Viande de radcerf x1 Haricot envasé x1 Vodka x1	4	–	Survie	Rare
Ragoût d'iguane	Carotte x1 Eau sale x1 Bouchées d'iguane x3	3	–	Survie	Fréquente
Rôti de yao guai	Carotte x1 Pomate x1 Viande de yao guai x1	3	–	Survie	Rare
Soupe de légumes	Carotte x1 Eau sale x1 Pomate x1	3	–	Survie	Fréquente
Steak d'écorcheur	Viande d'écorcheur x1	1	–	Survie	Fréquente
Steak de radscorpion	Viande de radscorpion x1	1	–	Survie	Fréquente
Steak de rataupe	Viande de rataupe x2	1	–	Survie	Fréquente
Steak de reine des fangeux	Viande de reine des fangeux x1	1	–	Survie	Fréquente
Steak de tique	Viande de tique x1	1	–	Survie	Fréquente
Viande de fangeux grillée	Viande de fangeux à carapace molle x2	1	–	Survie	Fréquente
Viande de fangeux rôtie	Viande de fangeux x2	1	–	Survie	Fréquente

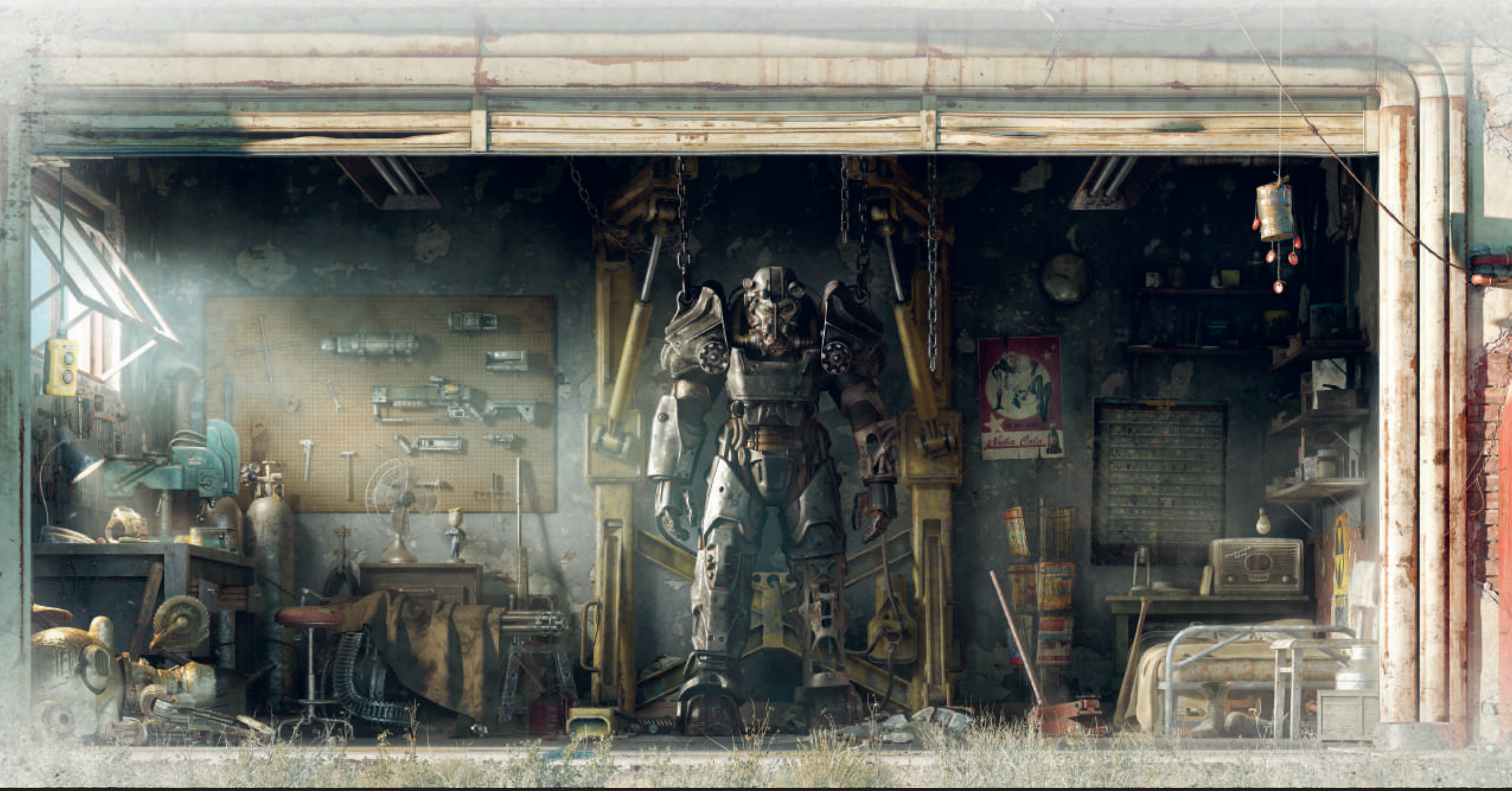
ATOMISEZ CETTE SOIF !
Nuka Cola
Nuka Cola
Nuka Cola

POSTE D'ARMURES ASSISTÉES

Les améliorations de buste d'armure assistée requièrent une unité supplémentaire de Matériaux peu fréquents.

Les autres emplacements nécessitent tous le même nombre de matériaux, les listes ci-dessous ne précisent donc pas d'emplacement pour les recettes.

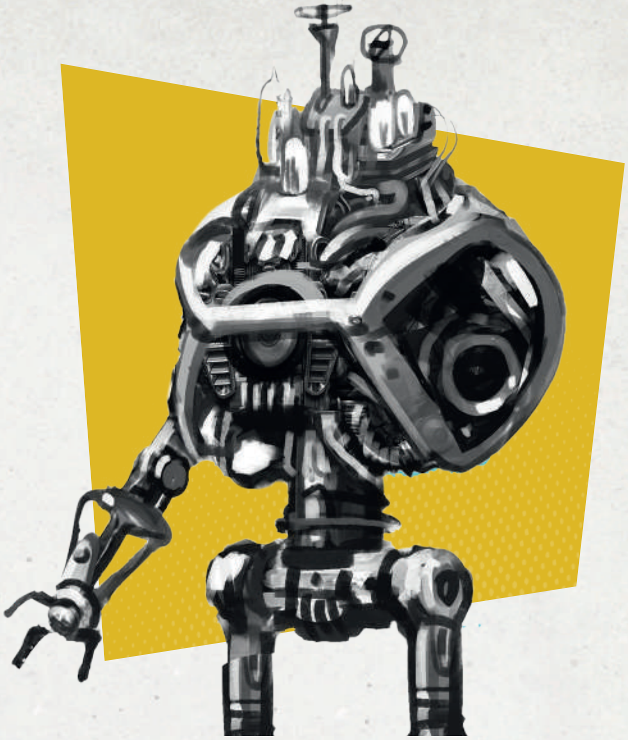
OBJET D'ARMURE ASSISTÉE	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
AMÉLIORATION D'ARMURE ASSISTÉE				
Pillard II	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
T-45b	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
T-45c	4	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente
T-45d	5	Armurier 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
T-45e	6	Armurier 3, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
T-45f	7	Armurier 3, Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
T-51b	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
T-51c	4	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente
T-51d	5	Armurier 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
T-51e	6	Armurier 3, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
T-51f	7	Armurier 3, Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
T-60b	3	–	Réparation	Fréquente
T-60c	4	Armurier 1, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
T-60d	5	Armurier 2, Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
T-60e	6	Armurier 3, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
T-60f	7	Armurier 3, Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
X-01 Mk II	3	–	Réparation	Fréquente



OBJET D'ARMURE ASSISTÉE	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
X-01 Mk III	4	Armurier 1, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
X-01 Mk IV	5	Armurier 2, Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
X-01 Mk V	6	Armurier 3, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
X-01 Mk VI	7	Armurier 3, Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
SYSTÈME D'ARMURE ASSISTÉE				
Épurateur de radiations	4	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Détecteur	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
ATH de visée	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Base de données interne	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Barre d'armature soudée (Pillard Uniquement)	2	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Noyau de réacteur	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Purificateur sanguin	4	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Protocoles d'urgence	6	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
Servomoteurs de déplacement assistés	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Dynamo cinétique	6	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
Pompe médicale	6	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
Plaques réactives	5	Armurier 4	Réparation	Peu fréquente
Bobines Tesla	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Stealth Boy	6	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
Jetpack	7	Armurier 4, Scientifique 4	Réparation	Peu fréquente
Poing rouillé	2	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
Bracelets hydrauliques	4	Forgeron 3	Réparation	Peu fréquente
Bracelets optimisés	2	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
Bracelets Tesla	6	Forgeron 3, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Amortisseurs calibrés	4	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Évent d'explosion	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Servomoteurs à vitesse surmultipliée	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
BLINDAGE D'ARMURE ASSISTÉE				
Blindage en titane	4	Armurier 3	Réparation	Peu fréquente
Blindage en plomb	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Revêtement photovoltaïque	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Revêtement antigel (sauf X-01)	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Blindage prismatique	4	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Blindage anti-explosion	3	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Protection IEM (uniquement X-01)	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente

ÉTABLI DE ROBOTS

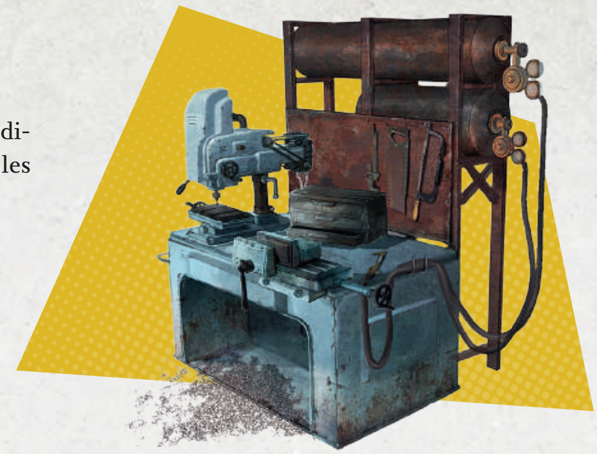
L'Armure de Robot, lorsqu'elle s'applique sur le Corps, nécessite une unité supplémentaire de Matériaux peu fréquents.



OBJET DE ROBOT	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
ARMURE DE ROBOT				
Armure d'usine	2	–	Réparation	Fréquente
Armure de stockage d'usine	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Plaque de base	2	–	Réparation	Fréquente
Plaque dentelée	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Plaque néfaste	3	Armurier 1	Réparation	Peu fréquente
Plaque toxique	5	Armurier 3	Réparation	Peu fréquente
Châssis actif	2	–	Réparation	Fréquente
Châssis voltaïque	4	Armurier 2	Réparation	Peu fréquente
Châssis hydraulique	5	Armurier 3	Réparation	Peu fréquente
MODS DE ROBOT				
Bobines de radiation	5	Expert en robotique 1	Science	Peu fréquente
Bobines Tesla	5	Expert en robotique 2, Scientifique 1	Science	Rare
Capteurs de reconnaissance	5	Expert en robotique 1	Science	Peu fréquente
Détecteur	4	Expert en robotique 1	Science	Peu fréquente
Module de crochetage	5	–	Science	Fréquente
Module de furtivité	5	Expert en robotique 1	Science	Rare
Module de piratage informatique	5	–	Science	Fréquente
Module de régénération	4	Expert en robotique 2, Scientifique 2	Science	Rare
Champ de résistance	4	Expert en robotique 1, Science 1	Science	Peu fréquente

ÉTABLI D'ARMES

La liste qui suit présente les recettes pour créer des modifications pour les armes légères, les armes à énergie, les armes lourdes et les armes de corps à corps.



Mods des armes légères

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
MODS DE CULASSE ARMES LÉGÈRES				
Renforcée	2	–	Réparation	Fréquente
Puissante	3	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Avancée	5	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
Calibrée	2	–	Réparation	Fréquente
Automatique	3	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Haute sensibilité	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
.38	6	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
.308	6	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
.45	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
.50	6	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Automatique à Piston	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
MODS DE CANON ARMES LÉGÈRES				
Compact	2	–	Réparation	Fréquente
Extra-lourd	5	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente
Long	3	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Ventilé	6	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
À ouvertures	6	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Scié	2	–	Réparation	Fréquente
Protégé	3	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente
À ailettes	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
MODS DE CHARGEUR ARMES LÉGÈRES				
Grand chargeur	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
À éjection rapide	4	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Grand chargeur à éjection rapide	5	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
MODS DE POIGNÉE ARMES LÉGÈRES				
Confort	2	–	Réparation	Fréquente
De tireur d'élite	3	Fana d'armes	Réparation	Peu fréquente

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
MODS DE CROSSE ARMES LÉGÈRES				
Complète	2	–	Réparation	Fréquente
De tireur d'élite	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
À compensateur de recul	5	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente
MODS DE VISEUR ARMES LÉGÈRES				
Laser	2	–	Réparation	Fréquente
Lunette courte	2	–	Réparation	Fréquente
Lunette longue	4	Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
Lunette de vision nocturne courte	4	Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
Lunette de vision nocturne longue	5	Scientifique 3	Réparation	Peu fréquente
Lunette de reconnaissance	5	Scientifique 3	Réparation	Peu fréquente
MODS DE BOUCHE ARMES LÉGÈRES				
Baïonnette	2	–	Réparation	Fréquente
Compensateur	3	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Frein de bouche	3	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Silencieux	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente

Mods des armes à énergie

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
MODS DE CONDENSATEUR ARMES À ÉNERGIE				
Amplificateur ondes bêta	2	–	Science	Fréquente
Condensateur amélioré	2	–	Science	Fréquente
Stimulateur de photons	3	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Agitateur de photons	4	Scientifique 2	Science	Peu fréquente
Condensateur à Trois Charges	2	–	Science	Fréquente
Condensateur à Quatre Charges	3	Scientifique 1		Peu fréquente
Condensateur à Cinq Charges	4	Scientifique 2		Peu fréquente
Condensateur à Six Charges	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
MODS DE CANON ARMES À ÉNERGIE				
Canon court à fixation	3	–	Science	Fréquente
Canon long	3	–	Science	Fréquente
Diviseur	3	–	Science	Fréquente
Canon automatique	4	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Canon long à fixation	4	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Canon Amélioré	4	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Canon de précision	4	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Canon Lance-Flammes	5	Scientifique 2	Science	Peu fréquente

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
MOD DE POIGNÉE ARMES À ÉNERGIE				
Poignée de Tireur d'élite	3	Fana d'armes	Réparation	Peu fréquente
MODS DE CROSSE ARMES À ÉNERGIE				
Crosse standard	2	–	Réparation	Fréquente
Crosse complète	2	–	Réparation	Fréquente
Crosse de tireur d'élite	4	Fana d'armes	Réparation	Peu fréquente
Crosse à compensateur de recul	5	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente
VISEURS ARMES À ÉNERGIE				
Viseur laser	2	–	Réparation	Fréquente
Lunette courte	2	–	Réparation	Fréquente
Lunette longue	4	Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
Lunette de vision nocturne courte	4	Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
Lunette de vision nocturne longue	5	Scientifique 3	Réparation	Peu fréquente
Lunette de reconnaissance	5	Scientifique 3	Réparation	Peu fréquente
MODS DE BOUCHE ARMES À ÉNERGIE				
Diviseur de rayon	4	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Concentrateur de faisceau	4	Scientifique 1	Science	Peu fréquente
Lentille à gyrocompensation	4	Scientifique 1	Science	Peu fréquente

Mods des armes lourdes

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
MODS LANCE-FLAMMES				
Réservoir à napalm	3	–	Réparation	Fréquente
Canon long	3	–	Réparation	Fréquente
Grand réservoir	3	–	Réparation	Fréquente
Réservoir géant	4	–	Réparation	Fréquente
Buse de compression	3	–	Réparation	Fréquente
Buse de vaporisation	4	–	Réparation	Fréquente
MODS PISTOLET GAMMA				
Parabole à renforcement	6	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
Antenne de transmission électrique	5	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Répéteur de signal	6	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
MODS GATLING LASER				
Stimulateur de photons	6	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Amplificateur d'ondes bêta	4	–	Science	Fréquente
Condensateur amélioré	4	–	Science	Fréquente
Agitateur de photons	6	Scientifique 3	Science	Peu fréquente
Canons à chargement	7	Scientifique 4	Science	Peu fréquente

OBJET D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
Viseur laser	7	Scientifique 4	Science	Peu fréquente
Concentrateur de faisceau	4	–	Science	Fréquente
MODS JUNK JET				
Canon long	3	Fana d'armes 1	Réparation	Peu fréquente
Crosse à compensateur de recul	2	–	Réparation	Fréquente
Viseur d'artilleur	2	–	Réparation	Fréquente
Module d'électrification	6	Fana d'armes 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Module de combustion	7	Fana d'armes 3, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
MODS MINIGUN				
Canon grande vitesse	5	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente
Triple canon	6	Fana d'armes 4	Réparation	Peu fréquente
Viseur d'artilleur	2	–	Réparation	Fréquente
Broyeur	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
MODS LANCE-MISSILES				
Triple Canon	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
Quadruple canon	5	Fana d'armes 3	Réparation	Peu fréquente
Lunette	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente
Lunette de vision nocturne	6	Fana d'armes 4, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Ordinateur de visée	6	Fana d'armes 2, Scientifique 2	Réparation	Peu fréquente
Baïonnette	2	–	Réparation	Fréquente
Stabilisateur	4	Fana d'armes 2	Réparation	Peu fréquente

Mods des armes de corps à corps

OBJETS D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
MODS D'ÉPÉE				
Lame dentelée	3	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquente
Lame Électrifiée	4	Forgeron 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Lame dentelée électrifiée	5	Forgeron 3, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Module d'étourdissement	5	Forgeron 3, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
MODS COUTEAU DE COMBAT				
Lame dentelée	3	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
Lame furtive	4	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquente
MOD MACHETTE				
Lame dentelée	3	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
MODS ÉVENTREUR				
Lame courbe	2	–	Réparation	Fréquente
Lame rallongée	5	Forgeron 3	Réparation	Peu fréquente
MOD FLAMBEUR				
Jets de flammes supplémentaires	5	Forgeron 3	Réparation	Peu fréquente

OBJETS D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
MOD CRAN D'ARRÊT				
Lame dentelée	3	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
MODS BATTE DE BASEBALL				
Barbelée	1	–	Réparation	Fréquente
À pointes	2	–	Réparation	Fréquente
Affûtée	2	–	Réparation	Fréquente
À chaînes	3	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
À lames	4	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquente
MODS PLANCHE				
À pointes	1	–	Réparation	Fréquente
Perforante	2	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
À lames	2	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
MODS TUYAU DE PLOMB				
À pointes	1	–	Réparation	Fréquente
Lourd	3	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquente
MODS CLÉ SERRE-TUBE				
Crochet	1	–	Réparation	Fréquente
Lourde	2	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
Perforante	2	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
Extralourde	3	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquente
MODS QUEUE DE BILLARD				
Barbelé	1	–	Réparation	Fréquente
Affûté	1	–	Réparation	Fréquente
MODS ROULEAU À PÂTISSERIE				
À pointes	1	–	Réparation	Fréquente
Affûté	1	–	Réparation	Fréquente
MODS MATRAQUE				
Électrifiée	4	Forgeron 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
Module d'étourdissement	4	Forgeron 2, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
MODS MASSE				
Perforante	3	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquente
Lourde	3	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquente
MODS SUPER MASSE				
Bobine thermique	5	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquente
Module d'étourdissement	5	Forgeron 3, Scientifique 1	Réparation	Peu fréquente
MODS DÉMONTE-PNEU				
À lames	3	Forgeron 3	Réparation	Peu fréquente
MODS CANNE				
Barbelée	1	–	Réparation	Fréquente
À Pointes	1	–	Réparation	Fréquente

OBJETS D'ARMES	COMPLEXITÉ	APTITUDE	COMPÉTENCE	RARETÉ
MODS GANT DE BOXE				
À pointes	1	–	Réparation	Fréquente
Perforant	2	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
Revêtement en plomb	2	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
MOD GANTELET D'ÉCORCHEUR				
Griffe supplémentaire	1	–	Réparation	Fréquente
MODS POING AMÉRICAIN				
Affûté	1	–	Réparation	Fréquente
À pointes	1	–	Réparation	Fréquente
Perforant	2	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
À lames	2	Forgeron 1	Réparation	Peu fréquente
MODS POING ASSISTÉ				
Perforant	3	Forgeron 2	Réparation	Peu fréquente
Bobine thermique	4	Forgeron 3	Réparation	Peu fréquente

★ *Chapitre Six* ★

ENTREPRISES DE L'AMÉRIQUE D'AVANT-GUERRE

FOURNISSEURS D'ÉNERGIE ET DE MATIÈRES PREMIÈRES . . 230
FABRICANTS . . 235
ENTREPRISES DE SERVICE . . 243
GÉANTS DE LA TECHNOLOGIE . . 245

Chapitre Six

ENTREPRISES DE L'AMÉRIQUE D'AVANT-GUERRE

Avant la guerre, l'Amérique était le paradis des routes proprettes, des biens de consommation disponibles en abondance et des journées tranquilles où le monde n'essayait pas d'avoir votre peau à longueur de temps. Ce pays était en partie l'œuvre de puissantes multinationales, qui fournissait des biens superflus et de premières nécessités à la population, et de ses hordes de travailleurs qui disposaient des moyens financiers pour se les offrir.

À présent, les entreprises ont disparu. Les salles de réunion dévastées sont désertes. Les entrepôts sont des champs de ruines, squelettes de béton et de ferraille. Les ouvriers et les cadres se sont volatilisés en un claquement de doigts ou errent à travers les Terres désolées, condamnés à un chômage éternel.

En revanche, les produits de ces sociétés ont survécu, de même que leur influence, dans le monde d'après-guerre…

FOURNISSEURS D'ÉNERGIE ET DE MATIÈRES PREMIÈRES

Depuis que la Grande Guerre a anéanti une bonne part des technologies et des infrastructures, la capacité de l'être humain à arracher des ressources et de l'énergie à la croûte terrestre ressemble à une manifestation magique pour de nombreux habitants des Terres désolées. Et pourtant, autrefois, ces activités étaient banales et avaient rendu des gens incroyablement riches…

RED ROCKET

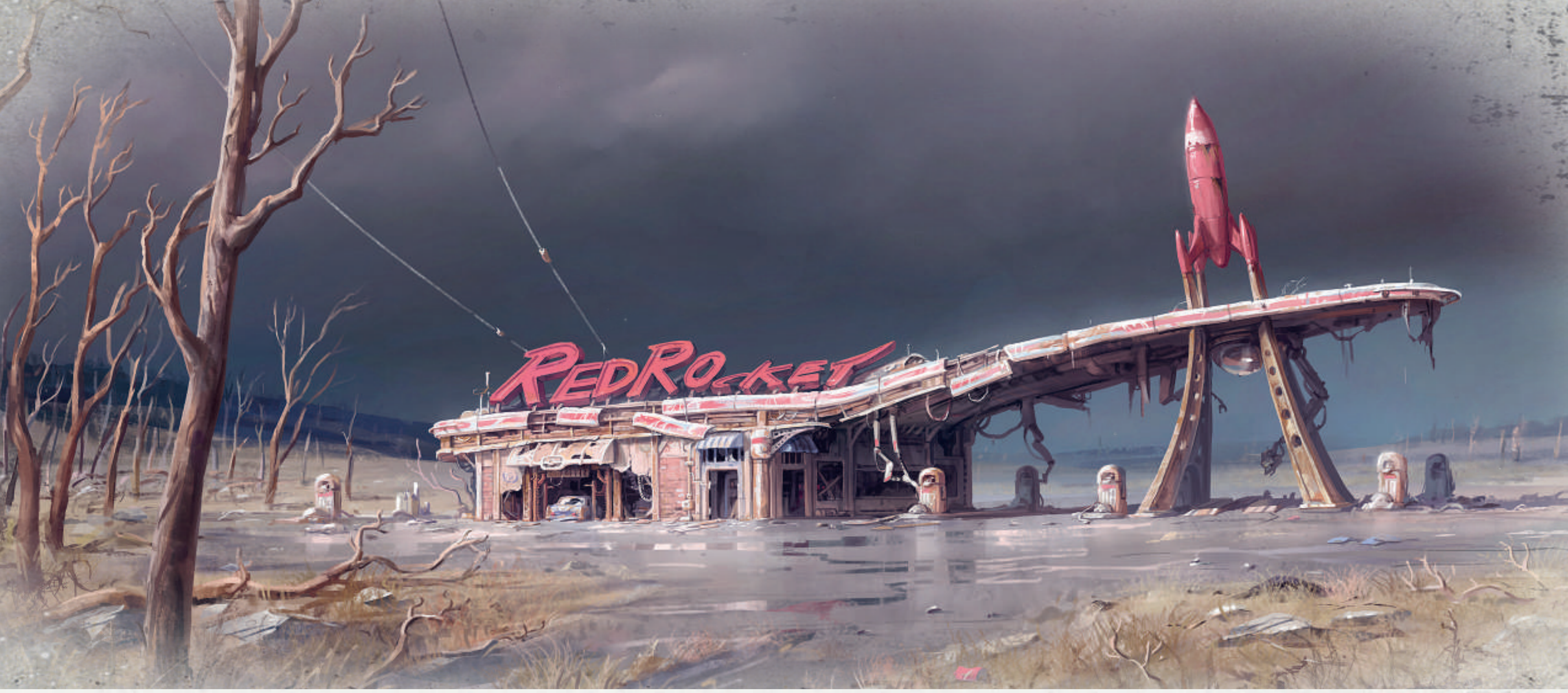
Red Rocket décolla bien avant la généralisation des cellules à fusion. Elle proposait au départ de l'essence et avait gardé des traces de ses débuts dans l'énergie fossile, même quand elle commença à fournir du carburant et du liquide de refroidissement pour réacteur. À la veille de la guerre, l'entreprise avait le monopole sur la côte Est des États-Unis et ses stations iconiques se dressent toujours parmi les ruines des communautés. Il peut s'agir de structures minuscules, se résumant à une station-service asséchée protégée par un auvent rouillé ou d'arrêts gigantesques auxquels s'ajoutent des supérettes et des restaurants.

À la grande époque, Red Rocket se souciait beaucoup de sa réputation vis-à-vis des problématiques environnementales, une façon de se distinguer des autres fournisseurs d'énergie, réputés pour leur rapacité. Elle s'était donc orientée en priorité vers le service client et une politique de réduction des déchets qui était parfois appliquée avec un zèle mortel.

Quand la guerre des Ressources préleva son dû sur l'économie et le marché de l'énergie en particulier, Red Rocket opta rapidement pour une robotisation de ses structures. Juste avant le conflit, la plupart des installations étaient automatisées à 100 % et continuent pour certaines de fonctionner encore de nos jours, même si les réservoirs d'essence sont à sec et les présentoirs des restaurants vides.

APRÈS LA GUERRE

Les bâtiments de Red Rocket se distinguent grâce à leur architecture typique. Que ce soient les stations-service ou les sièges régionaux, ils ressemblent tous à des fast-foods avec drive des années 1950. Plus de quarante stations Red Rocket ont été recensées dans les Terres désolées, leurs fusées emblématiques toujours visibles au loin. Bien que les réserves de carburant se soient volatilisées



depuis longtemps, il n'est pas rare de trouver sur les lieux un distributeur de Nuka Cola encore en marche et une poubelle contenant du matériel réutilisable dans ces anciennes oasis ou à proximité.

L'omniprésence de Red Rocket et l'imaginaire de la marque sont devenus un mythe chez les habitants des Terres désolées qui l'ont métamorphosé en symbole de paix et de prospérité d'une époque révolue. À Megaton, par exemple, l'église de l'Atome est surmontée d'une enseigne de Red Rocket récupérée dans une station quelconque. On raconte qu'il existe un abri gigantesque, Vaultopolis, construit sous le siège de l'entreprise peu avant la guerre.

RED ROCKET EN JEU

Les magasins Red Rocket sont des repères pratiques lorsqu'on explore les Terres désolées. Ce sont des structures compactes, solides, facilement défendables et visibles de loin. Ils peuvent servir de refuges temporaires, de couvert pour se protéger des tirs ennemis, ou de base d'opérations.

Par ailleurs, la fusée rouge de Red Rocket est un symbole de la tranquillité et de l'opulence d'avant-guerre. Une faction en plein essor ou un chef pillard peuvent se l'approprier pour exploiter la propagande qui l'accompagne, s'ils ont l'intention de remplir les promesses implicites de cette marque reconnue.

POSEIDON ENERGY

Dans les décennies qui précédèrent la guerre, Poseidon contrôlait toutes les étapes de production, de distribution et de fourniture d'énergie. L'entreprise forait et raffinait le pétrole où qu'il se trouvât et fut parmi les dernières à produire de l'essence pour les véhicules. Contrairement aux autres géants de l'énergie du XX^{e} siècle, elle diversifia son activité, tirant des bénéfices substantiels de plusieurs sources d'énergie telles que le solaire et le nucléaire.

Mais l'emprise de Poseidon sur le commerce international ne s'arrêtait pas là. L'entreprise investit ses profits considérables dans le domaine de l'énergie pour signer des contrats avec l'armée et se lancer dans la fabrication de robots, d'armes de poing, d'armes lourdes, d'armures de combat et même d'intelligences artificielles à la fin des années 2070.

Poseidon était célèbre pour ses stratégies agressives visant à maintenir ses parts de marché et sa marge sur les profits. Pour y parvenir, elle comptait sur un arsenal déroutant de filiales, d'institutions issues de l'entreprise mère et de pions placés à différents niveaux. Cela passait par des opérations pour imposer ses marques comme Poseidon Oil et Poseidon Gasoline et par des accords en sous-main avec des lobbyistes payés des millions pour garantir les milliards de l'entreprise.

Poseidon pratiquait aussi les OPA hostiles pour acquérir des technologies révolutionnaires dans le domaine énergétique. En général, le rachat avait lieu une fois que l'équipe de recherche et développement avait terminé son travail et consommé un investissement exorbitant.

Poseidon mettait immédiatement en vente sur le marché le produit qu'elle venait de racheter.

Pour se protéger des ramifications légales que ses choix impliquaient, Poseidon conservait une structure corporative assez lâche : il ne s'agissait pas d'une entité unique, mais plutôt d'un conglomérat rassemblant des corporations gérées par les mêmes dirigeants en vue d'un objectif commun. Lorsqu'une firme perdait un procès, elle était démantelée et deux sociétés-écrans prenaient sa place.

Cette agressivité se retrouvait dans les conditions de travail et l'hostilité féroce vis-à-vis des syndicats. La grève de l'usine WV-06 fut durement réprimée à grands coups de gaz hallucinogène largué pour démoraliser et humilier les grévistes. Cet épisode donna lieu à un retournement de situation tragique, quand les ouvriers aspergés se métamorphosèrent en une foule enragée qui prit possession de l'usine de Poseidon.

APRÈS LA GUERRE

La plupart des gens qui connaissent le sujet pensent qu'après la guerre, Poseidon a cessé d'exister sous la forme d'une entité unifiée. La structure fragmentée qui protégeait l'entreprise à l'époque contemporaine était son talon d'Achille en cas d'effondrement total du système. Son influence dans les Terres désolées se ressent dans les promesses technologiques en matière d'armement.

Avant l'holocauste nucléaire, les tensions et les conflits conventionnels ont provoqué un boum dans le secteur des technologies militaires. Poseidon a dépensé des milliards pour développer des armes de nouvelle génération et autres engins de guerre. Les financements bénéficiaient à tous les champs de recherches : pistolets laser, robots de combat, armures sous-dermiques, canons électriques portatifs, armes plasma…

La plupart des projets étaient inachevés le jour où la Grande Guerre a anéanti les départements de recherche et développement, mais il existe des plans et des prototypes perdus dans les coins paumés des Terres désolées. Des explorateurs férus de sciences et assez malins pour rassembler le matériel adéquat pourraient transformer ces projets en appareils fonctionnels.

Cette perspective guide certaines actions de la Confrérie de l'Acier et de l'Enclave, deux factions qui aspirent au contrôle de la technologie. Aucune des deux n'y est parvenue pour le moment, mais il suffirait de fabriquer un seul modèle d'arme pour faire pencher la balance et disposer des ressources nécessaires pour multiplier les victoires.

En théorie, n'importe quelle installation des Terres désolées est susceptible d'appartenir au réseau labyrinthique de filiales de Poseidon. Un lieu sort du lot dans le Commonwealth. Un vaste complexe qui produisait autrefois de l'électricité à partir de gaz naturel et de panneaux solaires contient toujours des pièces et des informations techniques pour les aventuriers prêts à braver les pillards qui s'y sont retranchés et les fangeux nichant dans les niveaux inférieurs.

Autres installations de Poseidon

Poseidon Energy possédait des bureaux, des centrales électriques, des entrepôts et même des planques dans toute l'Amérique du Nord. Voici une partie des installations les plus importantes, mais ce ne sont pas les seules qui aient survécu :

- Un gigantesque champ de panneaux solaires à l'extérieur de New Vegas
- Un complexe minier dans le sud-ouest
- Une raffinerie de pétrole sécurisée au nord-ouest des ruines de San Francisco
- Un pétrolier à l'abandon dans la baie de San Francisco
- Une plateforme de forage offshore au large de la côte californienne
- Des réacteurs nucléaires et à essence, des postes électriques

Ces complexes sont défendus par différentes factions, voire par les survivants et les descendants des employés d'origine. D'autres attendent que des voyageurs viennent les explorer et exploiter leur potentiel.

Il paraît que la révolte tristement célèbre des ouvriers s'est déroulée dans cette centrale. Cette structure massive organisée sur plusieurs étages est partiellement inondée, protégée par un système de défense automatique et occupée par des pillards qui cherchent la bagarre. Les ruines recèlent d'innombrables bijoux de technologie et du matériel précieux qui exercent un pouvoir d'attraction sur les explorateurs.

Enfin, PoseidoNet est la dernière relique témoignant de la puissance de Poseidon. Quand la multinationale était à son apogée, ce réseau de communication high-tech permettait à toutes les branches de l'entreprise de la planète de communiquer instantanément. Les nœuds encore connectés et alimentés continuent de fonctionner et jouent un rôle primordial dans la structure des communications de l'Enclave. On sait qu'il en existe dans les bâtiments quasi intacts de Poseidon en Nouvelle Californie. Avec un peu de temps, d'expertise et de matériel, il est possible de reconnecter les nœuds hors ligne d'Iron Moutain, du NORAD, du SAC et d'HELIOS-1. Il est probable que d'autres serveurs attendent qu'une main humaine appuie sur le bouton ON.

POSEIDON ENERGY EN JEU

Vous vous souvenez de ces films de science-fiction des années 70 où les personnages découvraient les reliques titanesques de civilisations aliens avancées ? Les promesses d'infini et une intelligence mystérieuse créaient une ambiance mêlant exploration, émerveillement et terreur existentielle lorsqu'on réfléchissait aux implications d'artefacts conçus par des créatures d'une stature divine.

Voilà l'impression que doit produire une histoire où Poseidon Energy intervient. La technologie, l'étendue et les capacités du conglomérat auraient très bien pu être l'héritage d'une race avancée disparue depuis une éternité. Les échos de ses pas peuvent encore broyer les imprudents… ou apporter une étincelle de lumière dans les ténèbres.

AMORCES DE QUÊTES

- **Le fantôme dans la machine.** Une nouvelle entité communique par le PoseidoNet, ses diffusions passent par des nœuds fonctionnels et des transmissions brouillées au cœur de ruines oubliées. Des enquêteurs découvrent qu'il s'agit d'une I.A. en train d'éclore dans le système du PoseidoNet et qu'elle connaît les codes et les emplacements de toutes les ogives nucléaires qui n'ont pas été tirées pendant la Grande Guerre.

- **Un beau jour pour Poseidon.** Des plans et un prototype pour un nouveau modèle de réacteur à fusion sont enfouis dans un abri de Poseidon disparu des mémoires. Les notes indiquent qu'il pourrait alimenter un continent pendant mille ans. En revanche, elles oublient de mentionner que les plans couchés sur le papier provoquent une réaction de fusion en chaîne susceptible de transformer la Terre en soleil miniature doté d'une espérance de vie de quinze minutes. Au meneur de jeu de voir si les personnages joueurs essaient d'empêcher la catastrophe, déclenchent le phénomène accidentellement, ou enchaînent ces deux épisodes.

DUNWICH BORERS LLC

L'entreprise de Richard Dunwich implantée à Washington D.C. fabriquait des tunneliers et des foreuses. Ces machines géantes permettaient de creuser des tunnels et d'extraire les ressources nécessaires à la croissance d'entreprises comme Poseidon, de poser les fondations de la société américaine d'avant-guerre et de produire les armes utilisées lors de la Grande Guerre.

Il avait beau avoir les faveurs de ses clients industriels, Dunwich traînait une sinistre réputation parmi les ouvriers. Les conditions de sécurité étant effroyables, la société alliait salaires élevés et journées de cohésion pour conserver ses employés et passer sous silence les taux d'accident. Cette négligence coûta la vie de salariés et de membres de leurs familles.

Selon une rumeur à la fois tenace et ridicule, ces morts n'étaient pas aussi accidentelles que Dunwich le prétendait. Richard Dunwich et son frère, Constance Blackhall, éprouvaient une passion obsessionnelle pour l'occultisme. Une carrière de marbre servant de terrain d'essai pour les foreuses recouvrait le site d'un ancien temple voué aux dieux sombres, dont les fidèles procédaient régulièrement à des sacrifices humains. Certains disent que les protocoles de sécurité insuffisants sur les sites de Dunwich, et notamment dans la carrière, étaient une forme de sacrifice moderne destiné à attirer l'attention de puissances mystérieuses et d'offrir des pouvoirs surnaturels aux cadres de l'entreprise. La vérité restera à jamais inaccessible, puisque la société et tous ses dossiers ont été détruits au cours de la Grande Guerre.

APRÈS LA GUERRE

Dunwich Borers n'est pas une marque importante et ne tire pas les ficelles dans l'ombre des Terres désolées, mais ses installations ont un rôle à jouer. La construction des tunneliers nécessite d'énormes ressources minérales et une fois les machines achevées, les protocoles de tests arrachent encore plus de minerais à la terre. Les complexes de Dunwich constituent donc de véritables trésors qui sont le théâtre d'affrontements féroces.

Par exemple, la carrière de Dunwich Borers dans le Commonwealth contenait des tonnes de marbre et de ferraille récupérable. Les membres de la Forge ont investi les lieux, à la recherche de fer pour alimenter l'aciérie Saugus Ironworks et certains d'entre eux sont restés malgré les expériences menées dans les niveaux inférieurs de la carrière qui ont rendu fous la plupart de leurs confrères.

Étrangement, le bâtiment de Dunwich implanté à la frontière sud des Terres désolées de la Capitale se dresse, intact, au milieu d'un champ de ruines. Les pillards et les récupérateurs n'ont pas touché aux richesses qu'il recèle, mais il ne faut pas mettre cette réserve sur le compte de la seule infestation de goules sauvages. Les gens qui s'y aventurent en reviennent changés. Les témoins capables et désireux de partager leur expérience évoquent des portes qui se ferment d'elles-mêmes, des hallucinations invraisemblables et des ruines hantées où s'élève un obélisque… inquiétant.

DUNWICH BORERS EN JEU

Dans le jeu vidéo *Fallout*, Dunwich Borers est un clin d'œil à l'univers de Cthulhu, et il en sera de même dans vos parties. Sectes apocalyptiques, dieux aliens innommables d'une époque reculée horreurs existentielles provenant d'au-delà du cosmos… Dunwich Borers est le point d'entrée qu'il vous faut.

Ug-Qualtoth

Les informations dont on dispose sur cette entité proviennent des élucubrations délirantes d'un habitant des marais capturé. On dit qu'il s'agit d'un dieu oublié, mais l'existence de fidèles laisse penser qu'il n'est peut-être pas retourné au néant. On sait que les frères Dunwich y croyaient suffisamment pour acheter un terrain et procéder à des excavations pour exhumer un énorme monolithe dédié à une entité mystérieuse.

Évidemment, les gens cultivés et civilisés affirment que les rumeurs sont le fruit de rêves fiévreux. On trouve des symboles de déités de toutes sortes aux quatre coins des Terres désolées. Pourquoi consacrer du temps et des ressources à cette divinité en particulier ? D'un autre côté, s'il existe un dieu de l'ère d'après-guerre, il s'agit sans nul doute d'une horreur surnaturelle qui dépasse l'entendement…

AMORCES DE QUÊTES

- **La musique de Richard Dunwich.** On raconte qu'un spectacle itinérant sème la folie dans son sillage et que des colonies entières sont en proie à de violentes pulsions autodestructrices quelques jours après son départ. Ce phénomène a commencé quelques semaines après qu'Erich Carter, le directeur de la troupe, s'est rendu seul dans une ancienne propriété de Dunwich dans les Appalaches.

- **La piste de Tekeli-Li.** Partis d'un vallon des Appalaches, des dizaines de fidèles d'Ug-Qualtoth se rendent en pèlerinage à la carrière de Dunwich Borers, décidés à éveiller leur entité endormie. Le cortège ne cesse d'attirer des adeptes sur son passage…

FABRICANTS

L'indécente richesse matérielle d'avant-guerre se traduit notamment par les quantités phénoménales de biens manufacturés et leur disponibilité, puisqu'il suffisait de quelques dollars en poche avant d'atteindre la limite de crédit autorisé pour les acquérir. Les entreprises décrites dans ces pages ne sont qu'un échantillon des conglomérats, des chaînes régionales et de l'ensemble des sociétés familiales qui contribuaient à la bonne marche du commerce de détail.

ARCJET SYSTEMS

ArcJet, entreprise spécialisée dans les systèmes de communication et de propulsion pour le domaine militaire et privé, connut un siècle de franches réussites avant qu'une combinaison d'erreurs de gestion et de régression économique mette son avenir en péril.

Avec une compétition de plus en plus féroce et des ressources de plus en plus rares, l'ancien titan se trouvait dans une situation désespérée. Dans un dernier effort, le PDG Thomas Reinhart signa deux contrats susceptibles de sauver la boîte.

Le premier concernait un système de propulsion destiné au projet Mars de l'Administration Spatiale des États-Unis, promettant que le premier humain poserait le pied sur la planète rouge en 2079. Le deuxième était un transmetteur longue portée, un émetteur radio avancé pour établir des communications interplanétaires. Malgré les revers rencontrés dans les deux projets, ils étaient sur le point de porter leurs fruits en temps et en heure quand la Grande Guerre y mit un terme en même temps qu'au reste des activités humaines.

Qu'en est-il de Mars ?

Bien que la plupart des gens n'aient pas eu connaissance du projet Mars ou soient partis du principe qu'il avait été abandonné à cause de la Grande Guerre, quelques personnes croient qu'il est toujours sur les rails, voire qu'il a reçu un coup d'accélérateur. Après tout, quoi de mieux que de quitter une planète où toute vie a failli être anéantie ?

Peut-être que des dizaines ou des centaines d'humains vivent sur Mars, baignant dans un luxe high-tech, sans se soucier des souffrances de leurs frères et sœurs terriens. Si tel est le cas, le transmetteur longue portée d'ArcJet permettrait de les contacter pour une raison quelconque.

APRÈS LA GUERRE

Concernant les installations d'ArcJet après la Grande Guerre, gardez à l'esprit que, durant une période critique, l'entreprise était observée de près, elle était la cible d'espionnage industriel et également victime de troubles et d'actes terroristes. Pour contrer ces tendances, ArcJet a installé des systèmes de défense avancés dans la plupart de ses usines et de ses bureaux.

Ces systèmes comprennent des appareils de contre-mesures létales qui demeurent en majorité opérationnels.

Par exemple, les centres d'essais et les usines de fabrication du Commonwealth dont les salles dévastées regorgent de richesses matérielles, technologiques et informatiques restent une tentation pour les pillards ; mais les cadavres qui gisent à l'intérieur sont plus nombreux que les trésors qui sortent du complexe. Synthétiques et Protectrons quadrillent le terrain, remplissant la mission pour laquelle ils sont programmés avec une efficacité mortelle.

ARCJET EN JEU

Pour vos parties, l'intérêt d'ArcJet réside certainement dans ses opérations spatiales. On raconte que le projet Mars et le transmetteur longue portée étaient encore à l'étude quand la Grande Guerre a interrompu la production… Mais si ce n'était pas le cas ? Ces mystères peuvent contribuer à imaginer des quêtes, voire des campagnes entières, où l'héritage de ces projets ambitieux se dévoile.

GENERAL ATOMICS INTERNATIONAL

Avant la Grande Guerre, General Atomics International était une multinationale présente aux quatre coins du globe qui touchait à la robotique, à l'énergie, à l'armement et au développement de softwares. À son apogée, elle fournissait des clients privés et industriels dans bien des domaines, que ce fût des réacteurs nucléaires, des assistants personnels intelligents, des fusils laser ou des robots.

Malgré une influence s'étendant à des secteurs variés, à la fin des années 2030, GAI devint un leader de la robotique. Mister Handy, l'un des premiers robots modernes et autonomes, fut commercialisé en 2037. L'utilisation de ce modèle spécialisé dans la construction et la maintenance se généralisa au Mexique et aux États-Unis. Le robot était solide, flexible, fiable, il recevait des critiques élogieuses et joua un rôle de premier plan lors des opérations de sauvetage du séisme de Mexico en 2042.

À la fin des années 2040 et au début des années 2050, GAI dominait le marché de la robotique de pointe. L'entreprise diversifia les capacités du Mister Handy en proposant des modèles dévolus aux tâches militaires, médicales et domestiques, et conçut des prototypes inédits pour des opérations spécialisées.

Pendant ce temps, dans les autres départements, la production allait bon train et les profits affluaient, en particulier dans la branche dédiée aux réacteurs nucléaires qui procéda à des installations massives au sein d'abris et de complexes militaires dans le contexte de tension d'avant-guerre. Toutefois, les programmes automatisés de contrôle des réseaux, par exemple le Director Management System, comportaient des bugs qui coûtèrent la vie à plusieurs personnes à la General Atomics Galleria. Il fallut verser des pots-de-vin colossaux pour que la catastrophe ne fasse pas la une des journaux télévisés.

APRÈS LA GUERRE

L'influence de General Atomics International dans le monde d'après-guerre suit le même procédé qu'avant : elle s'exerce au travers du placement de produits. Récupérateurs, pillards et autres survivants brandissent encore des fusils laser AER9. Ces derniers procurent un avantage tactique décisif aux gens qui arrivent à grappiller des cellules d'énergie pour les recharger. Les réacteurs continuent d'alimenter des dizaines, voire des centaines d'abris. Dans certains cas, ils produisent suffisamment d'électricité pour assurer la survie des occupants. Sinon, ils maintiennent les lumières et les ordinateurs allumés dans des tombes vides devenues des fosses communes.

Le secteur dans lequel l'entreprise brille vraiment demeure sans conteste celui de la robotique et des systèmes automatisés. Ces deux technologies ont été conçues pour fonctionner sans interaction ou interférence humaine, c'est pourquoi la disparition massive de la population pendant et après la guerre n'a eu que peu d'impact sur leurs opérations. Il suffit de constater le nombre flagrant d'appareils qui n'ont même pas eu conscience du déroulement de la Grande Guerre. On peut croiser la route de ces robots errant dans les Terres désolées ou sur leurs sites d'installation.

Par exemple, la General Atomics Galleria du Commonwealth a été construite pour montrer à quoi ressemblerait un centre commercial avec des robots de GAI pour seuls employés. Le complexe compte plusieurs boutiques, des restaurants, un bowling et une salle de sport gérés encore aujourd'hui par des robots autonomes. De nos jours, il n'attend que l'ordre d'activation pour devenir pleinement opérationnel, mais pour le moment, les robots de sécurité patrouillent et tirent sans sommation sur les intrus.

Plus au sud du Commonwealth, une usine de General Atomics a survécu presque sans dommages à la guerre, la maintenance restant assurée par son personnel robotisé. Les robots de sécurité et les programmes de gestion rendent l'exploration périlleuse, mais les rumeurs concernant les richesses qu'elle renferme ont appâté bien des survivants.

GAI EN JEU

La marque General Atomics est potentiellement un acteur puissant, quel que soit le cadre de la campagne, pouvant remplir le rôle d'adjuvant ou d'opposant auprès des personnages joueurs. Le matériel qui arbore le logo de la marque est un excellent moyen de rétablir l'équilibre dans la lutte contre les ennemis des Terres désolées et de surmonter les défis de ce monde… on le retrouve sinon fièrement affiché sur le châssis des tourelles de défense et les armes des antagonistes.

AMORCES DE QUÊTES

- Mégadonjon. Un pauvre hère traîne son corps brisé dans une colonie, charriant derrière lui un chargement de technologies neuves et parfaitement préservées. Avant de rendre l'âme, il raconte avoir découvert une nouvelle structure de General Atomics dans une vallée, à quelques kilomètres de là. Le top départ est donné : qui va arriver en premier, survivre et revendiquer les trésors qui s'y cachent ?

- Assimilation. Les robots de la General Atomics Galleria détruisent les structures adjacentes et assimilent les gravats pour agrandir leur centre d'opérations miraculeusement intact. Ils taisent leurs motivations et semblent décidés à continuer.

HALLUCIGEN INC.

Contrairement aux autres multinationales d'avant-guerre qui multipliaient les secteurs d'activités, HalluciGen était spécialisé dans un seul domaine : la recherche biochimique pour produire des armes non létales. Son fondateur et PDG, Eric Rice, ambitionnait de transformer son entreprise scientifique obstinée en leader mondial des armes chimiques à destination des forces armées et de la police.

Malgré l'objectif humaniste que la société semblait poursuivre avec sa gamme principale, concevoir des armes non létales pour mettre fin à des conflits potentiellement dévastateurs, ses procédures reposaient sur une culture d'entreprise cruelle. Les tests menés sur des cobayes humains étaient organisés dans des circonstances trompeuses, causant parfois des victimes ; en cas de fuite, les cadres étaient conduits en sécurité et les cobayes laissés à leur triste sort.

À l'époque de la Grande Guerre, aucun projet de recherches n'avait porté ses fruits et l'entreprise enregistrait une perte de 1,8 milliard de dollars lors du dernier bilan fourni aux actionnaires. Le gaz de contrôle des foules, prévu pour atténuer l'agressivité des manifestants et des émeutiers, provoquait au contraire des hallucinations terrifiantes et des accès de rage irrépressibles. Le contrat passé avec Vault-Tec pour concevoir un additif atmosphérique modifiant l'humeur des sujets n'arriva jamais à son terme et resta de l'ordre de la rumeur inquiétante jusqu'au jour où les bombes se mirent à pleuvoir.

APRÈS LA GUERRE

Rumeurs et spéculations sont les règles d'or pour évoquer HalluciGen dans le monde d'après-guerre. Les explorateurs et les récupérateurs dénichent parfois des bribes d'information dans des structures abandonnées ou ressentent soudain d'étranges symptômes en respirant une odeur bizarre. Ces expériences néfastes sont le fruit du diabolique HalluciGen. Le but de l'entreprise était de trouver la recette pour empoisonner l'atmosphère, alors si l'air est vicié, c'est probablement sa faute. Comme d'habitude, dans les Terres désolées, rares sont les rumeurs qui ne contiennent pas un fragment de vérité…

Le siège de Boston est une relique incontournable d'HalluciGen. Il paraît que ce complexe édifié sur plusieurs niveaux abrite les plans, les prototypes et les chaînes de production des armes chimiques et conventionnelles. Néanmoins, les défenses du site fonctionnent toujours et reposent principalement sur les substances psychotropes responsables d'accès de violence, celles-là même qui ont sapé la réputation de l'entreprise dans les années 2070.

HALLUCIGEN EN JEU

HalluciGen est la boîte qui a laissé le plus de traces et vous pouvez l'exploiter dans n'importe quelle partie de *Fallout*. Ses produits et les composants volatiles nécessaires à leur fabrication attendent patiemment qu'un aventurier mette la main dessus. Le meneur de jeu peut utiliser ces reliques abandonnées comme objectifs pour ses intrigues, comme outil destiné aux personnages et à leurs ennemis et comme dangers planant dans les ruines explorées.

AMORCES DE QUÊTES

- **Le Riot Gun 4000.** Un lance-grenade spécial, disposant d'un chargeur de type revolver, repose dans un entrepôt abandonné aux côtés de piles de munitions. Le passage du temps a effacé les inscriptions, mais le matériel fonctionne à merveille. Est-ce l'arme d'un ennemi ou un outil dont les personnages n'useront qu'en cas de situation désespérée ?

- **Un cadeau du passé.** Le passif d'HalluciGen en matière de contrôle des foules et des émeutes choquerait les sensibilités d'avant-guerre. Une histoire banale pour les survivants, encore qu'un secret vraiment honteux pourrait motiver les populations, propulser un meneur rusé sur le devant de la scène ou bien devenir le point de départ d'une croisade.

MED-TEK

Med-Tek Laboratories, aussi appelé Med-Tek ou Medtech, industrie spécialisée dans la recherche médicale, proposait des technologies de pointe dans les décennies précédant la Grande Guerre. Les Mentats et les Fixer étaient leurs produits phares.

Les Mentats étaient une gamme de nootropiques conçus pour améliorer les fonctions cognitives et la mémoire. On les consommait également comme des drogues récréatives compte tenu de leur influence sur la créativité. Elles provoquaient par ailleurs une forte dépendance. La rumeur selon laquelle les Fixer, une gamme de médicaments utilisés pour le traitement des addictions, virent le jour à cause des effets secondaires des Mentats ne fut jamais étayée par des preuves.

Vers 2060, Med-Tek investit dans la production d'outils d'autodiagnostic pour que les citoyens lambda déterminent leurs besoins médicamenteux sans l'intervention d'un médecin. Ma première infirmerie, Mon premier laboratoire et Sympto-matic furent accueillis avec enthousiasme par les échantillons de testeurs en dépit de rumeurs alarmantes, car nul ne savait si les prescriptions fournies par ces outils étaient le résultat de données médicales ou d'injonctions économiques.

Enfin, l'entreprise travailla sur une nouvelle gamme lors de ses dernières années d'existence : des virus personnalisés visant des populations spécifiques en fonction de paramètres tels que le genre, l'origine ethnique, l'âge ou des marqueurs génétiques précis. La production n'avait toujours pas été lancée quand la Grande Guerre éclata, mais l'Abri où l'on menait les recherches fut scellé avant le premier tir et demeure encore intact.

APRÈS LA GUERRE

Dans un monde où experts médicaux et informations scientifiques ne sont plus qu'un souvenir, les outils permettant d'effectuer des diagnostics, de guérir des maladies ou de soigner des blessures automatiquement possèdent une valeur inestimable. Ainsi, Med-Tek est devenu l'objet de tous les désirs, le Graal moderne recherché par les communautés qui affrontent épidémies et dangers au quotidien.

Nuka Cola
Nuka Cola

Autant de facteurs qui expliquent que des pillards s'aventurent de temps à autre jusqu'au laboratoire de recherches de Med-Tek, dans le Commonwealth, et cherchent activement une faille pour s'introduire dans le complexe, sur la trace de merveilles de la médecine disparues des Terres désolées. Mais c'est sans compter sur les contre-mesures destinées à éliminer les intrus et les couloirs infestés de goules sauvages qui transforment le moindre raid en expédition mortelle.

MED-TEK EN JEU

Outre les outils améliorant les chances de survie des personnages, Med-Tek est un excellent support pour l'ambiance savant fou/section Q, mais aussi pour introduire des gadgets sympas et des notes d'humour. Ce prototype de sutureuse est susceptible de sauver des vies… ou de coudre les deux bras du patient ensemble et d'y greffer un pistolet au passage.

Le meneur de jeu doit traiter chaque trouvaille issue de Med-Tech comme un mystère, un artefact dont l'utilisation demeure énigmatique et qui entraîne des dilemmes moraux. Il existe plein d'autres marques proposant du matériel à l'efficacité éprouvée… Quel est l'intérêt de réserver le même traitement à Med-Tek ?

NUKA COLA CORPORATION

Nul ne sait si John-Caleb Bradberton comptait donner naissance à un phénomène culturel lorsqu'il commercialisa sa boisson iconique pour la première fois en 2044, et pourtant, c'est exactement ce qu'il se produisit. Fort d'un marketing bien rodé et d'une formule incluant 120 % des recommandations journalières en sucre par verre, sa création domina le marché en quelques années à peine.

Pas vraiment du genre à se reposer sur ses lauriers, Bradberton poursuivit ses expérimentations et imagina des formules et des saveurs inédites avant de les proposer à la vente et d'accroître les parts de marché de son entreprise déjà en position dominante. Certains goûts étaient le fruit de développements et de recherches en interne, mais le plus souvent, ils voyaient le jour lorsque les saveurs distribuées par un rival gagnaient en popularité. Pour s'assurer en quelques trimestres que la saveur en question rejoigne la gamme importante de Nuka Cola, rachats d'entreprise, prises de contrôle hostiles et autres combines étaient de mise.

Nuka-World, un parc d'attractions qui célébrait la réussite et le statut de la marque, ouvrit ses portes le premier mai 2050. Au départ, il ne comportait que deux sections : le Royaume des Petits et Nuka-Town. En 2077, quatre autres sections avaient vu le jour. Aventure Safari, Dry Rock Gulch, le Monde des rafraîchissements et la Zone Galactique proposaient de nouveaux divertissements pour fêter l'épopée de Nuka Cola.

Pendant ce temps, Nuka Cola poursuivait sa conquête du monde et saturait le marché états-unien. En 2067, une rue sans distributeur de Nuka Cola était devenue une anomalie ; étonnamment, son expansion à l'international progressa pendant la guerre sino-américaine.

Quand les tensions mondiales s'aggravèrent, Bradberton piocha dans son énorme fortune personnelle et joua de son influence tentaculaire dans l'univers entrepreneurial pour transformer la Zone Galactique en abri antiatomique en cas de guerre nucléaire. Il conclut un contrat de sponsoring avec l'armée et divers acteurs militaires pour installer des robots de l'armée dans la Zone. Même s'il s'agissait de modèles déclassés et adaptés au futur dépeint dans cette section du parc d'attractions, ces modèles de combat étaient en réalité opérationnels. Bradberton comptait s'en servir dans l'éventualité d'un soulèvement social. Sous la Zone et son armée de défenseurs robotiques, il construisit un sanctuaire privé pour survivre à l'apocalypse dans un cadre confortable.

Mais Bradberton ne se contenta pas de parier sur sa survie. La même année, il chargea son équipe de chimistes dédiée à l'élaboration des additifs et des saveurs d'aider l'armée des États-Unis à développer des armes chimiques et des équipements avancés pour les systèmes d'armement conventionnel. En échange, il rejoignit le programme d'extension de l'espérance de vie LEAP-X. Ces manœuvres aboutirent à la décapitation de Bradberton et sa tête fut mise à l'abri dans son bunker souterrain.

La tête coupée de son PDG isolée du monde, l'entreprise cessa d'exister moins d'un an plus tard. Peu après, les bombes explosèrent.

APRÈS LA GUERRE

L'importance culturelle de Nuka Cola est toujours une réalité dans les Terres désolées où des survivants accros cherchent des planques remplies de boisson parmi les milliards en circulation au moment de la Grande Guerre. Des distributeurs arborant le logo de la célèbre firme parsèment encore le paysage, mais leurs rayons sont vides depuis belle lurette.

Deux usines de Nuka Cola, une dans le Commonwealth, une autre dans les Appalaches, ont réchappé de la guerre en plus ou moins bon état. Toutes deux sont défendues par des robots de sécurité et pullulent de goules sauvages et de radrats, mais renferment de véritables trésors pour les aventuriers qui surmontent ces dangers.

L'immense Nuka-World fait partie des lieux les plus importants du Commonwealth. Trois clans de pillards unis sous le commandement du chef Colter ont capturé sans peine cette installation facile à défendre et réduit ses habitants en esclavage. À présent, ils s'en servent de point de départ pour les raids qu'ils mènent dans la région environnante. Difficile de savoir s'ils ont conscience de ce qui se trouve sous leurs pieds.

L'influence la plus évidente de Nuka Cola sur la société des Terres désolées est l'utilisation des capsules de bouteilles comme devise. Ces jetons pratiques, produits en grand nombre et quasi impossibles à contrefaire forment la base des échanges économiques dans le monde connu, souvenir récurrent d'une époque frivole.

Sunset Sarsaparilla

Cette bière aromatisée fabriquée à partir de racine de salsepareille était si populaire que l'entreprise investit rapidement dans l'automatisation et la robotisation de ses usines. Sunset Sarsaparilla est l'une des rares entreprises agroalimentaires que Bradberton ne réussit pas à racheter ou à mettre hors course. À la place, il sortit Nuka Cola Wild, une bière à la racine de salsepareille qui ne rafla jamais les parts de marché de sa rivale.

Les bouteilles de Sunset Sarsaparilla sont monnaie courante dans l'Ouest et leurs capsules jouent le même rôle que celles de Nuka Cola dans certaines économies.

NUKA COLA EN JEU

Pour ne pas faire de Nuka Cola une simple toile de fond de votre campagne, concentrez-vous sur les plans de Bradberton avant le début de la Grande Guerre. Imaginez le paradis des théories du complot, mêlant des collusions abominables entre l'armée et un milliardaire sans tête enfermé dans un abri antiatomique. L'ombre et l'influence de l'empire de Nuka Cola ont dû s'immiscer dans les Terres désolées après l'explosion de la dernière bombe. Comment vos joueurs vont-ils percevoir cette pression en jeu ?

AMORCES DE QUÊTES

- **La recette authentique.** De nouvelles bouteilles de Nuka Cola inondent le marché. Personne ne sait d'où elles sortent. Bradberton est-il ressuscité, tel le Messie ? Un chimiste déjanté a-t-il ajouté des drogues de contrôle mental dans sa boisson ? Comment les joueurs lèveront-ils le voile sur cette énigme ?

- **Le retour de Bradberton.** Une personne qui prétend être Bradberton, sorti de son antre souterrain du Nuka-World, commence à rassembler une armée dans l'ancien parc d'attractions dans un but mystérieux. Puis, un autre Badberton apparaît à Boston. Un troisième se montre dans les Appalaches. Et un quatrième, un cinquième… sont-ce des imposteurs ? L'un d'eux est-il le véritable Bradberton ? Sont-ce des copies ou des clones légitimes du milliardaire reclus ?

Contrefaçons

Faites attention quand vous acceptez des capsules de Nuka Cola qui ne proviennent pas de personnes de confiance ! Des contrefaçons sont apparues dans des zones infectées par des cazadores et aux alentours. Malgré leur aspect authentique, ces capsules ne valent rien. En outre, les marchands qui ont l'habitude savent les différencier des vraies.

PULOWSKI PRESERVATION SERVICES

« Protection antiatomique à petit prix ! » était le mot d'ordre de cette petite entreprise de production spécialisée qui connut un franc succès quand les tensions du milieu des années 2070 se cristallisèrent dans les esprits, sur les écrans de télévision, les ordinateurs, partout.

La firme proposait un seul produit : l'abri antiatomique Pulowski. Ces refuges cylindriques monoplaces dans lesquels il suffisait de glisser une pièce gagnaient du terrain chaque nuit, occupant les niches urbaines autrefois réservées aux cabines téléphoniques. On les présentait comme une alternative abordable à des abris en dur, devant fournir un refuge de dernière minute aux premiers arrivés en cas d'attaque.

Dans les derniers mois de la guerre marqués par la terreur, les abris se vendirent par milliers. Néanmoins, les bénéfices ne furent d'aucune utilité aux actionnaires et aux cadres le jour où ils durent recourir à leur produit.

Pour les clients, ce ne fut guère mieux. Les refuges stoppèrent le souffle des explosions, mais ne protégeaient pas les occupants des radiations et ne proposaient pas de réserve d'eau ou de nourriture. Le filtre à air intégral évitait l'asphyxie, les condamnant à une lente agonie jusqu'à ce qu'ils meurent empoisonnés par les radiations, affamés ou assoiffés.

APRÈS LA GUERRE

Les abris antiatomiques Pulowski sont un spectacle familier du Commonwealth et des Appalaches. D'un point de vue technique, il n'y a rien à redire sur leur conception. Cependant, à cause de l'absence de protection contre les radiations et de ravitaillement, ils se transformèrent en tombes dans les jours suivant l'explosion.

Lorsqu'ils ouvrent un refuge verrouillé, les personnages ont intérêt à être prudents. Celui-ci peut être vide, si l'on met de côté le cadavre desséché, ou bien renfermer une goule sauvage qui meurt d'envie de s'échapper et de se remplir l'estomac. Parfois, les hurlements et les grognements du monstre sont suffisamment audibles pour servir de mise en garde. Mais pas tout le temps.

Les refuges vacants restent de bonnes cachettes pour les survivants exposés lorsque les pillards, les prédateurs ou même la météo représentent une menace. Certaines communautés s'en servent pour châtier ou emprisonner les criminels. En effet, si les abris protègent son occupant des dangers extérieurs, on peut aussi s'en servir pour enfermer quelqu'un à l'intérieur.

PULOWSKI PRESERVATION EN JEU

Réfléchissez aux tactiques envisageables quand vous intégrez un abri antiatomique Pulowski à une scène de combat. S'il peut résister au souffle d'une explosion nucléaire, il encaissera sans peine des tirs de fusil. Qu'apporte-t-il à un champ de bataille classique ? Comment réagiront les personnages emprisonnés à l'intérieur, privés d'eau et de nourriture ? Comment négocier avec un adversaire qui s'est enfermé dedans ?

AMORCE DE QUÊTE

- **Des intentions honorables.** On raconte que l'entreprise était une arnaque, que le patron ne croyait pas à l'imminence de la guerre ou s'en fichait complètement et voulait juste s'enrichir en jouant sur la peur des gens. Les personnages peuvent déambuler sans faire attention aux abris encore debout ou bien réfléchir aux motivations qui ont conduit à leur production. Est-ce que les événements mis en branle continuent leur cours ? Cela s'arrêtera-t-il un jour ?

ROBCO INDUSTRIES

Évoluant parmi les entreprises informatiques et robotiques les plus puissantes du monde d'avant-guerre, RobCo Industries était l'invention du jeune prodige Robert House. Même si la production de robot était le cœur de son activité, la firme obtint ses premières parts de marché et bénéficia d'un afflux de capital important grâce à son système d'exploitation, l'Unified Operating System, qui devint une référence dans le secteur de l'armement et de l'industrie. L'entreprise put ainsi investir des sommes colossales en recherche et développement et alimenter le moteur du département de robotique.

Les robots produits étaient majoritairement des modèles de combat et de sécurité, comme le Protectron, le robot sentinelle, le Laserotron et diverses tourelles automatisées. S'y ajoutaient des versions disposant de systèmes d'exploitation améliorées et des ordinateurs allant d'infrastructures gigantesques aux tablettes de données personnelles, ce qui permit à RobCo de dominer le marché avec son armada de filiales, de divisions avançant incognito et sa structure juridique dédaléenne.

Par ailleurs, RobCo collaborait régulièrement avec des entreprises rivales parmi lesquelles Vault-Tec, Nuka Cola et Atomic Mining Services. Mené de concert avec General Atomics International, Liberty Prime reste le projet le plus tristement célèbre. Cet engin de mort de douze mètres de haut fut déployé plus tôt que prévu pour libérer le front de l'Alaska durant la guerre sino-américaine, où il fit à la fois office d'armement dévastateur et d'outil de propagande aussi efficace que rapide.

Ces collaborations n'étaient pas pour autant une preuve de l'humanisme de Robert House et des autres cadres de l'entreprise. Ces associations représentaient simplement l'option la plus profitable dans ce domaine économique. Lorsque ce n'était pas le cas, pour sécuriser la position de RobCo, rachats hostiles et destruction de sociétés rivales (ou, dans un cas en particulier, d'une boîte que Robert House avait prise en grippe) étaient la norme. Les considérations telles que le fair-play, l'honnêteté, la transparence ou le sentiment d'avoir un rôle à jouer n'entrèrent à aucun moment dans la stratégie économique de la multinationale.

APRÈS LA GUERRE

Étant donné que RobCo fait partie des entreprises américaines d'avant-guerre les plus influentes, son ombre plane toujours sur les Terres désolées, notamment dans le désert de Mojave où l'on murmure que Robert House en personne continue d'exercer son pouvoir.

Même à des kilomètres de ce lieu central, les produits de RobCo sont partout. Leurs assistants personnels aident les survivants de bien des manières. Ses systèmes d'exploitation font tourner les ordinateurs alimentés en électricité. Ses robots de combat jouent leur rôle, chassant les intrus des réserves de matériel susceptible de sauver des vies qui sont stockées dans des entrepôts et des laboratoires de recherche.

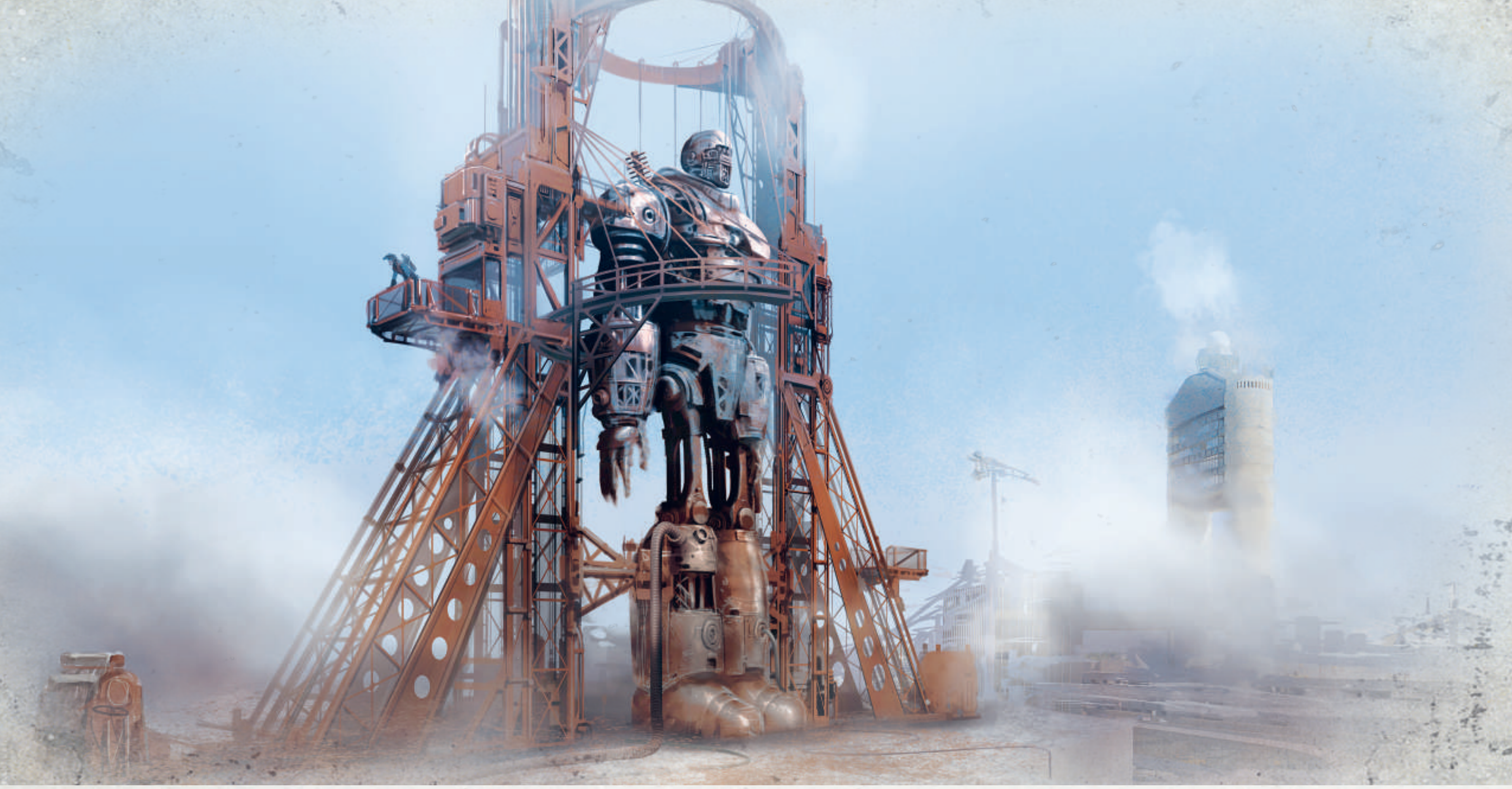
Compte tenu de la quantité invraisemblable de capitaux que RobCo détenait avant la guerre, ses installations sont des cibles de choix pour les survivants en quête de matériel de récupération. Enfin, s'ils survivent aux rencontres avec les robots de sécurité du site. Puisque l'entreprise avait opté pour une structure opaque, n'importe quel abri ou usine pourrait avoir appartenu à RobCo. Il existe toutefois des bastions de RobCo clairement identifiables.

Liberty Prime

Prototype de robot de combat inédit conçu pour l'armée des États-Unis, ce titan fut construit pour repousser les Rouges qui s'étaient emparés d'Anchorage, en Alaska, durant la guerre sino-américaine. Cette machine de guerre blindée de douze mètres de haut, bénéficiant d'un armement lourd, devait arroser les ennemis de la nation de tirs meurtriers tout en diffusant des messages de propagande proaméricains. Cependant, les sous-routines de combat regorgeaient encore de bugs au moment où les soldats des États-Unis en armure assistée T-51b libérèrent la ville.

Par la suite, le prototype fut acheminé à Boston où il demeura inachevé, jusqu'au jour où la Confrérie de l'Acier localisa le châssis et ses caractéristiques techniques. Les membres de la Confrérie consacrèrent plusieurs décennies à la restauration de ses fonctions et il n'est pas impossible qu'ils aient réussi à activer les systèmes d'armement.

Nul ne sait dans quelle mesure un Liberty Prime opérationnel renverserait l'équilibre des pouvoirs dans le Commonwealth et les régions voisines.



Dans les Appalaches, l'Auto-Cache RobCo #001 des mines de Gauley renfermerait un véritable trésor, tandis que le centre de recherches RobCo voisin contiendrait des prototypes d'armures assistées conférant des pouvoirs surhumains à leurs porteurs. Les complexes similaires situés dans les Terres désolées de la Capitale et du Commonwealth sont la promesse de merveilles technologiques pour les aventuriers prêts à risquer leur santé et leur vie pour s'en emparer.

Trois installations clairement identifiées de RobCo se dressent dans le désert de Mojave. Le siège de REPCONN était le centre nerveux d'une firme aérospatiale qui s'est réorientée vers le développement d'armes plasma avancées. Le terrain d'essai contient probablement du matériel et des outils technologiques, mais il est envahi de goules sauvages et de nocturnes qui s'affrontent en permanence. De même, l'usine H&H Tools abrite des montagnes de matières premières et de gadgets pratiques placés sous la garde d'un Cérébrobot de RobCo qui commande les tourelles automatisées.

ROBCO INDUSTRIES EN JEU

Quand les survivants tombent sur un appareil de RobCo, ils sont sûrs de deux choses. Premièrement, ils mettent la main sur de la super came. Deuxièmement, cet appareil a probablement son avis sur la manière dont il aime être utilisé et le fait savoir avec un entêtement mortel. Il en va de même pour l'équipement et les installations de RobCo en général. Le meneur de jeu ne doit pas abuser de ces éléments, il vaut mieux y recourir à des moments clés de l'intrigue pour pimenter la situation.

AMORCES DE QUÊTES

- **Prophète du profit.** Un homme âgé et brillant, à la chevelure impeccable, fait parler de lui à la tête d'une secte en prétendant être Robert House en personne. Maniant une technologie qui passerait sans problème pour de la magie, il promet d'unir les peuples et d'instaurer une nouvelle ère de paix et de prospérité. S'agit-il vraiment de Robert House ? La vérité a-t-elle une quelconque importance ?

- **Liberty deuxième du nom.** Les personnages joueurs activent sans le vouloir un robot de combat titanesque dont la puissance et la taille égalent celles de Liberty Prime. Le mastodonte se dirige droit vers son rival, semant la dévastation sur son passage.

ENTREPRISES DE SERVICE

Pour ceux qui n'ont pas connu la vie avant la Grande Guerre, les sommes dépensées dans des domaines superflus tels que les services et les divertissements paraissent invraisemblables. La subsistance et la survie sont la norme à l'époque actuelle, mais à l'âge d'or qui a précédé la guerre, les entreprises de service remplissaient un nombre incroyable de marchés de niche. Il en reste des traces palpables dans les Terres désolées.

HUBRIS COMICS

Surtout connu pour sa série *Grognak the Barbarian*, Hubris Comics Publishing était un éditeur de comics fondé en 2021. Son catalogue comprenait les aventures fantastiques de Grognak, guerrier viril en sandales, ainsi que la série noire mettant en scène le super héros Silver Shroud et l'œuvre propagandiste Tales from the Front.

La maison d'édition élargissait sa collection d'œuvres fictionnelles au fur et à mesure de sa croissance. Les licences d'Hubris Publishing furent adaptées à la radio, à la télévision, en jeu holobande et une gamme de jouets officiels vit le jour. L'entreprise signa aussi des contrats avec d'autres sociétés, comme Vault-Tec, qui achetèrent le droit d'utiliser les héros fictionnels comme mascotte. Malgré la popularité des autres titres, Grognak dominait invariablement le marché, toutes formes de médias confondues.

APRÈS LA GUERRE

Certes moins vitaux qu'un abri antiatomique ou que des armes laser, les produits d'Hubris Comics jouent quand même un rôle fondamental dans les Terres désolées. Ils procurent une échappatoire à la vie éreintante, aussi terrifiante qu'ennuyeuse, dans le monde d'après-guerre. La plupart des exemplaires de comics et des jeux sont abîmés, ce qui n'empêche pas les gens d'en profiter au maximum, quitte à remplir les blancs en faisant appel à son imagination. Les rares numéros intacts, en particulier ceux de Grognak, sont des trésors qu'on échange à prix d'or… ou pour lesquels on est prêts à planifier un cambriolage en règle.

Le siège d'Hubris Comics dans le Commonwealth a été préservé, malgré les goules sauvages et les radcafards tapis dans les recoins obscurs. Il n'y a certes pas d'armes high-tech ou de cachettes secrètes à se mettre sous la dent, mais on peut ressortir de là avec une relique de la pop culture valant une montagne de capsules.

HUBRIS COMICS EN JEU

Chaque année voit mourir une cohorte de gens qui savent que les personnages et les événements dépeints dans les séries d'Hubris Comics ne sont que pure fiction. Un jour, peut-être cette année, l'humanité aura oublié les origines de Grognak. L'histoire deviendra légende, la légende donnera naissance à une religion et cette nouvelle foi annoncera une ère de changement…

US ROBOTICS DISPOSAL

Les informations sur la fondation et l'histoire d'US Robotics Disposal sont fragmentaires. Seules les installations ont survécu. Grâce aux connaissances générales dont on dispose en matière de robotique, il reste toutefois possible d'obtenir des réponses en procédant par déduction.

Les robots des années 2050 et 2060 étaient des machines très complexes qui regorgeaient de plastiques toxiques, de métaux lourds, de produits chimiques caustiques et même de composants nucléaires. Ainsi, quand un robot tombait en panne, devenait obsolète ou était détruit au cours d'un accident industriel ou d'une opération militaire, on ne pouvait pas se contenter de le jeter dans la première décharge venue pour qu'il soit convoyé jusqu'à un site d'enfouissement.

À la place, il fallait le démanteler pièce par pièce, puis suivre des protocoles minutieux en fonction de la nature des composants à traiter. Des unités autonomes se défendaient violemment au cours du processus, causant parfois des morts. Toutes les entreprises ne possédaient pas l'équipement nécessaire pour mener cette tâche à bien.

US Robotics Disposal fut fondé en 2053 pour remplir cette niche, ce qui se révéla profitable à plusieurs niveaux. La firme appliquait des tarifs élevés pour le démantèlement, puis recyclait les matières premières qu'elle revendait aux fabricants de robots et aux industriels. Une situation gagnant-gagnant pour US Robotics Disposal et un bond en avant pour le secteur.

Il n'existe pas de documents indiquant ce qu'il est advenu de l'entreprise et de ses dirigeants pendant et après la Grande Guerre.

APRÈS LA GUERRE

L'unique vestige d'US Robotics Disposal dans les Terres désolées est la Décharge Est 09 B. Le site est demeuré actif jusqu'au point culminant de la Grande Guerre et contient des milliers de châssis de robots. Comme il a été allègrement pillé au fil des décennies, il ne reste plus que des morceaux de ferraille rouillés et un robot sentinelle, vestiges de ce trésor du passé.

US ROBOTICS DISPOSAL EN JEU

Avant la guerre, US Robotics Disposal comptait sur une logistique sans faille pour satisfaire sa clientèle et représentait une source de bénéfices sans risque pour les investisseurs. Ce deuxième état de fait est toujours une réalité. Les sites de l'entreprise qui n'ont pas encore été nettoyés par des récupérateurs sont des mines d'or.

Pour aller plus loin, le meneur de jeu doit se demander ce qu'il est advenu de ce composant dangereux qui n'a jamais été vendu ou correctement recyclé. Faut-il attendre que le temps fasse son œuvre et érode la clé de scellage ? A-t-il déjà provoqué des mutations et des crises de folie dans les communautés installées en aval d'une rivière empoisonnée ? Ces indices sont à la fois une malédiction et une bénédiction : un malheur pour certains, une piste menant à des richesses incommensurables pour les personnages joueurs.

AMORCES DE QUÊTES

- **Cartographie d'USRD.** Le nom du site Décharge Est 09B laisse supposer qu'il existe des centres de traitement semblables à l'ouest, qu'il y en a huit autres à proximité et qu'une Décharge Est 09A se trouve certainement dans les parages immédiats. Un cache de données ou une note manuscrite donne le top départ de recherches précipitées pour découvrir un trésor fabuleux.

- **Éboueurs itinérants.** Un groupe de « techniciens d'élimination des déchets » en tenue de protection NBC arrive en ville, se vantant de nettoyer les composants nucléaires et autres matières dangereuses à des tarifs élevés. Engagés pour assurer la sécurité des travailleurs sur le terrain, les PJ remarquent que leurs méthodes de recyclage font dangereusement penser à un atelier d'assemblage de super-arme…

SUPER-DUPER MART

Malgré la toile que l'entreprise a tissée sur l'Amérique, Super-Duper Mart possède une histoire simple. La société recherchait des villes assez grandes pour accueillir ses magasins énormes et s'appuyait ensuite sur l'économie d'échelle pour vendre moins cher que ses concurrents. Une fois que les boutiques locales avaient mis la clé sous la porte, la chaîne avait le monopole de l'agroalimentaire et des biens domestiques.

Avant la guerre, ces centres commerciaux étaient indispensables pour de modestes communautés qui venaient y faire leur course. Les rayonnages proposaient de tout, de la nourriture, des appareils ménagers, des meubles, des vêtements, du matériel électronique. Il suffisait qu'une famille s'y rende une fois par semaine pour acheter absolument tout ce dont elle avait besoin en un seul voyage.

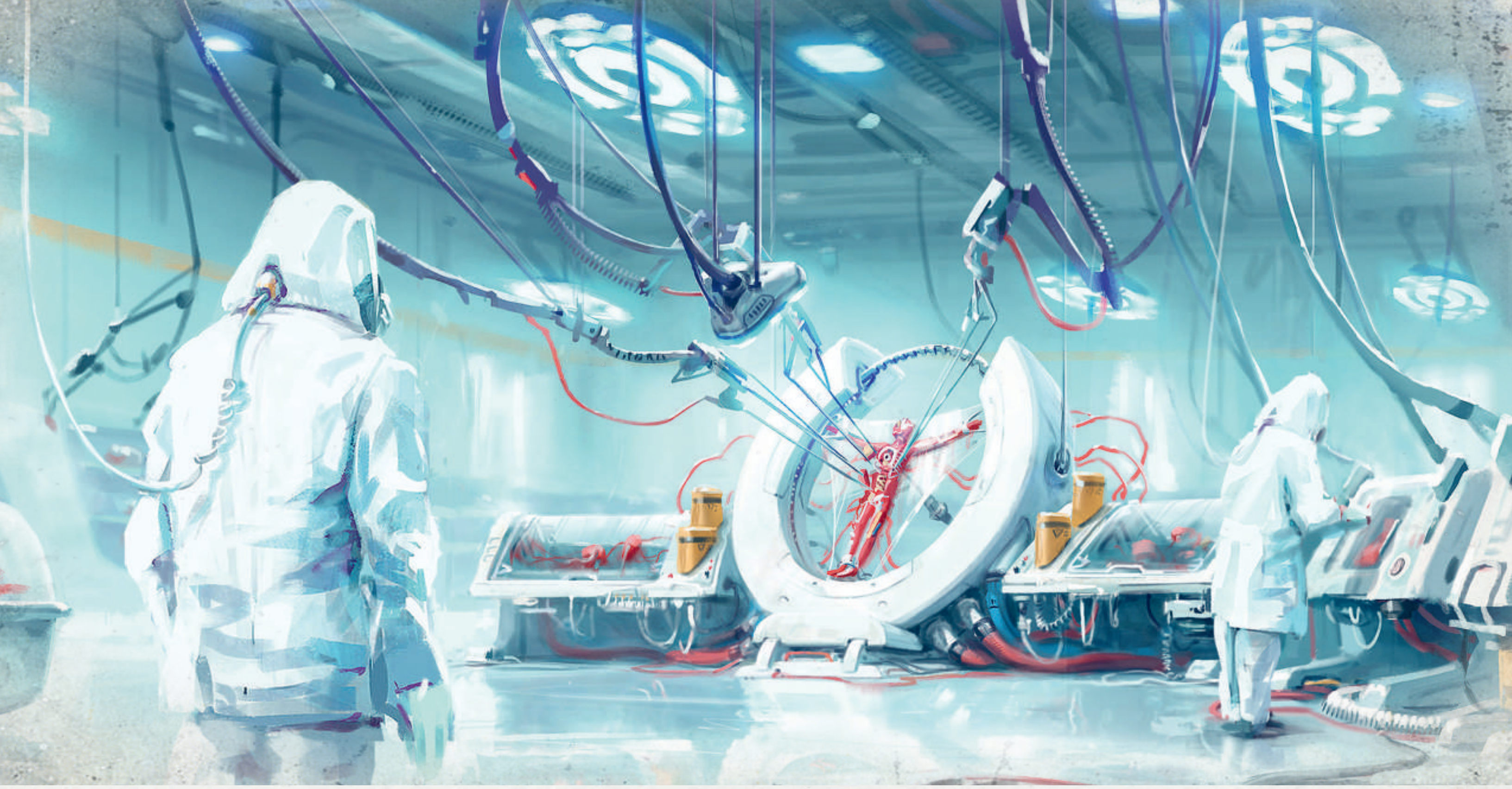
Pour cantonner les gens à l'enceinte du Super-Duper Mart, les plus grands magasins comprenaient une cafétéria où les clients pouvaient se reposer en se gavant de fast-food et en avalant des boissons chaudes pendant le jour dédié à l'orgie de surconsommation. Ainsi, ils n'étaient pas obligés de quitter le centre commercial avant d'avoir terminé leur shopping.

APRÈS LA GUERRE

Les Super-Duper Mart encore debout étaient une cible privilégiée des survivants dans les semaines qui ont suivi la guerre, mais depuis, les magasins ont été dépouillés de toutes leurs marchandises. En échange, ces bâtiments spacieux et plutôt sécurisés sont devenus le refuge de pillards qui construisent des passerelles au-dessus des rayonnages pour bénéficier d'une position surélevée lorsqu'ils tirent sur les intrus potentiels.

Comme les pillards mettent souvent à l'abri de la nourriture, des armes, des capsules de Nuka Cola et autres trésors, les Super-Duper Mart en bon état restent une destination intéressante pour les expéditions de pillage… à condition que les cambrioleurs en puissance aient suffisamment d'armes, de muscles et de chance pour finir le travail.

On sait qu'il existe des Super-Duper Marts exploitables à Washington, D.C., à Lexington, près de la Mer luminescente, dans les ruines de Quincy et le Bourbier, à Far Harbor, Morgantown et Watoga.



SUPER-DUPER MART EN JEU

Les Super-Duper Marts abritent des cachettes de matériel volé que protègent des groupes de pillards armés. Présents en abondance et visibles des mètres à la ronde, ils représentent une tentation permanente pour les personnages joueurs lorsque, poussés par l'avidité, la témérité ou la nécessité, ils voient dans ces cachettes la seule solution pour s'assurer la victoire ou la survie.

GÉANTS DE LA TECHNOLOGIE

Les géants de la technologie étaient à la fois un bien et un mal pour l'humanité. D'une part, leurs produits contribuaient à la généralisation de modes de vie confortables aux XX^e et XXI^e siècles. D'autre part, le désir d'obtenir ces technologies et les événements qui devaient invariablement mener à une crise industrielle majeure ont sans doute conduit notre espèce sur le sentier de la guerre.

L'INSTITUT (C.I.T.)

Le Commonwealth Institue of Technology était célèbre dans la société d'avant-guerre. Il s'agissait de la meilleure université qui offrait aux étudiants en technologie et en science la formation et les contacts nécessaires pour entamer une carrière brillante et partir à la conquête du monde.

L'établissement pouvait s'enorgueillir de compter parmi ses élèves des génies tels que Robert House, le fondateur de RobCo, et les associés derrière Cambridge Polymer Labs, Erick Woolum et Jon Elwood. Dans les années précédant la Grande Guerre, il était quasi impossible de trouver à l'échelle mondiale un département de recherche et développement sans un ou deux diplômés du C.I.T. aux commandes.

APRÈS LA GUERRE

L'influence de l'Institut après la guerre s'étend au niveau physique, culturel et personnel, notamment dans les régions voisines du Commonwealth, mais pas uniquement.

Physiquement, des vestiges du campus ont survécu. Les ruines du C.I.T. occupent plusieurs kilomètres carrés dans Cambridge. Ces champs de gravats qui abritent quelques structures intactes accueillaient jadis les dortoirs, les salles de classe et les laboratoires de l'une des citadelles du savoir les plus prestigieuses. Dans ces couloirs, on produisait des technologies et des matériaux qui ont encore de la valeur, mais aussi les super mutants et les synthés qui s'affrontent dans les bâtiments et traquent la moindre forme de vie. Au centre se trouve la Rotonde du C.I.T., autrefois emblème de l'école.

Il s'agit d'une relique culturelle dans le sens où les réseaux et les savoirs du C.I.T. ont semé les graines de l'Institut, une organisation puissante qui fabrique des synthétiques indiscernables de véritables êtres humains. Discrète et dotée de procédures infaillibles, elle représente l'un des antres du savoir d'avant-guerre les plus importants et exerce son influence à plusieurs niveaux dans les sociétés des Terres désolées.

Du point de vue personnel, des rumeurs évoquent parfois d'anciens élèves du C.I.T. qui travaillent en dehors de l'Institut. Ces individus sont très recherchés et donnent souvent l'impression de manier des connaissances et des pouvoirs qui dépassent l'entendement. Les communautés sont prêtes à leur verser des salaires royaux pour les accueillir ou à s'emparer de leur savoir par la force en envoyant des groupes armés les kidnapper.

L'INSTITUT EN JEU

Quand vous intégrez le C.I.T. dans vos scénarios, prenez bien soin de différencier l'Institut de l'Institut. L'un correspond à l'emplacement physique de l'ancienne université. L'autre est une cabale de technocrates redoutables qui œuvrent dans l'ombre. Appesantissez-vous sur cette dichotomie pour épaissir le mystère de vos aventures, ajouter librement des défis voire de fausses pistes dans votre arc narratif.

AMORCES DE QUÊTES

- **Une prof dans le cirage.** Une survivante âgée qui travaillait comme physicienne avant la guerre décide que le C.I.T. doit de nouveau transmettre son savoir aux jeunes gens de ce monde. Elle engage les personnages joueurs pour nettoyer et sécuriser le campus, en commençant par la rotonde, afin de pouvoir enseigner en paix.

- **Parier sur du vent.** Un duo de récupérateurs émerge du C.I.T. avec ce qu'ils prétendent être les plans codés d'une technologie expérimentale, retrouvés dans un laboratoire souterrain très profond de l'Institut. Qu'ils mentent ou non, les parties intéressées dans le Commonwealth se sont lancées dans des enchères brutales pour rafler la mise.

WEST-TEK

Fondé plusieurs décennies avant les autres sociétés majeures d'avant-guerre, West-Tek récoltait des parts de marché dans le domaine de l'armement de pointe et des sciences biomédicales. L'entreprise connut un immense succès dans les deux catégories. Elle comptait avant tout sur les contrats importants conclus avec l'armée et le gouvernement pour alimenter sa machine industrielle.

Les projets d'armes technologiques allaient de simples armes à feu au canon magnétique X277 « Viper ». Cependant, son projet phare reste l'armure assistée T-51. West-Tek engrangea des bénéfices dès 2062 avec ces protections personnelles qui décuplaient les capacités de l'infanterie, puis le modèle se généralisa et fut déployé durant l'épisode de conflit spatial de la guerre sino-américaine. Les premières versions, notamment la série des T-45, souffraient d'une mobilité et d'un blindage médiocres, tandis que les améliorations successives donnèrent naissance à un outil formidable. Pendant que la guerre s'éternisait et que les ressources s'amenuisaient, des versions plus légères et moins coûteuses virent le jour.

Au début des années 2070, entre le souvenir de la Nouvelle Épidémie et la menace imminente d'une guerre biologique avec la Chine, West-Tek signa un contrat pour développer un sérum d'immunité à large spectre destiné à protéger les citoyens américains. Sous la direction du directeur de division Nick Davis, le projet Virion à Pan-Immunité connut au départ une réussite spectaculaire. Les premières doses conféraient effectivement une immunité contre un panel important d'agents infectieux. Des effets secondaires tels que l'augmentation de la masse musculaire devinrent le terreau des recherches qui allaient donner naissance au virus à évolution forcée (voir encart).

Les mutants échappés des laboratoires d'essai du VEF combinés aux frappes nucléaires changèrent les installations de West-Tek en pièges cauchemardesques durant les premières heures et jours d'après-guerre. Anéantie par des menaces internes et externes, l'entreprise s'ajouta au décompte des victimes des ogives.

APRÈS LA GUERRE

L'héritage majeur que West-Tek a légué aux sociétés d'après-guerre est sans conteste l'armure assistée T-51 et ses différentes versions. La firme l'a produite en si grandes quantités pour les guerres conventionnelles qui ont précédé les frappes nucléaires qu'on en trouve assez facilement. Les factions qui y ont accès consolident leur position et bénéficient souvent d'un avantage décisif en cas de conflit armé.

Les vestiges d'autres projets ont perduré sous la forme d'armes technologiques tombées entre les mains des survivants, ou bien d'humanoïdes et d'animaux mutés, victimes du VEF, qui sèment la désolation.

Il existe deux installations de West-Tek dont la silhouette se détache encore à l'horizon. Dans la région des Rocheuses escarpées, au sein des Appalaches, le centre de recherche était destiné à la finalisation du projet Virion à Pan-Immunité. Il abrite des laboratoires et des ateliers exploitables, ainsi que des outils et du matériel éparpillés. Les couloirs sont hantés par les humains et animaux mutants sortis des salles de test. Enfoui profondément sous terre, non loin de l'Abri 13 bâti en Nouvelle Californie, un autre complexe dont la seule appellation connue est « le Rayon » contenait des cellules sécurisées pour des projets encore inachevés quand le monde s'est arrêté.

WEST-TEK EN JEU

Le plus curieux dans l'histoire de West-Tek est la quantité d'abris appartenant à l'entreprise qui ont été scellés juste avant la guerre. Sont-ce des structures isolées qui attendent un signal pour que ses occupants émergent en toute sécurité ? Communiquent-elles entre elles pour établir une technologie ou une tactique coordonnée avant de déferler sur le monde ? Pourquoi la découverte de la vérité mettrait-elle en péril la vie des personnages ?

Le virus à évolution forcée

La contribution de West-Tek la plus durable (ou la plus polluante) au monde d'après-guerre est sans doute le virus à évolution forcée (VEF), création du département NBC. Le virus occasionne des mutations dans l'ADN du sujet, créant des super mutants au potentiel démesuré sur les champs de bataille.

La plupart des mutants sont morts au cours de la guerre, mais des souches sont toujours actives dans les Terres désolées, notamment dans les Appalaches et la Capitale. Des factions et des personnalités influentes sont à la recherche de ses secrets de fabrication ou s'efforcent de le diffuser plus largement, remplissant ainsi des objectifs dont seuls les plus proches associés sont au courant.

6
MASS POWER
Z
27

INSTITUTE

★ Chapitre Sept ★

VAULT-TEC

PRINCIPES FONDATEURS ET BUTS DE VAULT-TEC . . 250
ABRIS DU COMMONWEALTH . . 252
RENCONTRES DANS LES ABRIS . . 256
INTRIGUES DANS LES ABRIS . . 258

Chapitre Sept

VAULT-TEC

Toutes les sociétés abordées dans les chapitres précédents ont eu un impact sur la vie après la guerre, mais aucune ne l'a aussi profondément marquée que Vault-Tec. Sans leur produit phare, on peut légitimement se demander si une société digne de ce nom aurait pu survivre pour habiter les Terres désolées. L'espèce humaine a été sauvée par l'habileté technique et les technologies de Vault-Tec. Cela dit, ce qui rôde dans certains de leurs Abris (leur outillage, des expériences biologiques erratiques ou tout simplement des communautés retournées à l'état sauvage après des dizaines d'années passées dans le noir) représente la pire menace pour la survie de l'humanité…

On dit qu'on ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre… Vault-Tec a pourtant réussi à obtenir aussi le sourire de la crémière.

PRINCIPES FONDATEURS ET BUTS DE VAULT-TEC

Les archives ne sont pas claires : personne ne saurait dire si Vault-Tec a été fondée en réponse au lancement du projet Abri de 2054 ou si l'organisation existait déjà et si elle a profité d'un budget fédéral mis en panique par la peste et la guerre pour s'enrichir à millions pendant une décade. Toutefois, la suite est mieux connue.

Le Projet Abri, tel que présenté au public, devait être un effort national visant à bâtir une série de bunkers souterrains, ou Abris, dans lesquels la population américaine pourrait chercher refuge au cas où le conflit Euro-Moyen-Oriental, la Nouvelle Pandémie ou l'effondrement des Nations Unies déboucheraient sur un holocauste nucléaire.

Les Abris étaient conçus comme d'énormes structures, dont la construction était estimée à 500 milliards de dollars, et qui furent bâties pour plus de 150 % de cette somme. Chaque complexe formait un écosystème autonome dans lequel la chanceuse population choisie pourrait vivre en autarcie pendant des décennies, le temps que le monde redevienne vivable après la pluie de bombes. Afin de venir à bout de son projet, Vault-Tec dut inventer tout un panel d'outils et de techniques, allant de l'éclairage SimuSun à un système de nettoyage et d'approvisionnement alimentaire automatique, des réacteurs nucléaires, sans oublier des automates médicaux.

Bien que le gouvernement eût promis de sauver toute la population, seuls 122 Abris furent commandés… à peine de quoi permettre à 0,1 % des citoyens de s'y cacher.

Lorsqu'un Abri de démonstration fut ouvert au public, à Los Angeles, tout près du quartier général de Vault-Tec, l'engouement des citoyens permit de faire affluer l'argent nécessaire à la suite du projet, lequel fonctionnait déjà à perte. Le Projet Abri était une étincelle d'espoir dans l'obscurité d'une période qui en manquait cruellement. Les citoyens vivant trop loin des Abris purent faire l'acquisition d'un bunker Série 1000, un mini-abri souterrain d'un étage, d'un prix plus raisonnable et dans les moyens d'une petite entreprise ou d'une communauté de taille moyenne.

Vault-Tec remporta ces contrats grâce à un savant mélange d'infrastructure technologique dernier cri, d'une position visionnaire… et de pattes dûment sélectionnées et graissées à Washington. Dès le début de leur projet, l'entreprise avait présenté son but : permettre à l'humanité de survivre grâce à une meilleure préparation. Et si cela s'avérait impossible, sauver l'Amérique grâce à une force supérieure.

DANS LE SECRET DES BUREAUX FEUTRÉS

Malgré toutes ces promesses et cette propagande, le Projet Abri ne fut jamais pensé pour sauver la population américaine des retombées d'une catastrophe nucléaire. Certaines mains gouvernementales triaient le bon grain de l'ivraie et choisissaient avec soin certaines… portions élues de la société. 17 de ces Abris furent bâtis dans ce seul but et furent créés pour sauvegarder ceux qui formeraient un gouvernement d'éminences grises. Certains vont jusqu'à affirmer qu'une fois ces Abris remplis, d'autres éléments gouvernementaux précipitèrent, et peut-être causèrent la Grande Guerre, afin que leur vision d'une société nouvelle puisse s'épanouir. Plus personne ne pourrait le prouver, mais on entend parfois affirmer que ces plans perdurent grâce aux machinations de l'Enclave.

Les 105 autres Abris furent conçus comme lieux d'expérimentation. Ils accueilleraient des humains, les protègeraient autant que possible des bombes, mais leur existence serait une vie d'épreuves et d'angoisses. Certains Abris ne possédaient pas assez de stock de nourriture dans le synthétiseur nutritif. D'autres n'acceptaient derrière leur porte que des humains d'un seul genre biologique. D'autres étaient dotés d'un recycleur d'eau programmé pour tomber en panne et certains encore devaient s'ouvrir prématurément et exposer leurs habitants aux dangers extérieurs. Les sous-routines des senseurs et des ordinateurs enregistraient chaque moment de vie des sociétés enfermées dans ces boîtes de pétri géantes et livraient ces informations à quelqu'un, dans un but… eh bien, dans un but.

Durant cette période, Vault-Tec bâtit des Abris pour son seul usage. Ils étaient disséminés dans tout le pays et ne furent pas présentés comme un projet devant aider l'humanité à survivre : mais comme une zone de tests pour divers appareillages et techniques destinées à être mises en vente une fois que le monde serait redevenu vivable. Certains de ces bunkers s'ouvrirent moins d'un an après la fin de la Grande Guerre. D'autres restèrent clos, soit que leurs machineries internes furent trop dégradées, soit qu'on ne jugea pas encore venu le moment de reprendre contact avec la surface.

LE 23 OCTOBRE ET LES JOURS QUI SUIVIRENT

Le 23 octobre 2077, les sirènes anti-raids aériens hurlèrent, appelant les citoyens à rejoindre les Abris. Beaucoup d'entre eux ne purent y entrer, n'étant ni sur les listes du gouvernement ni des entreprises. D'autres personnes, dont le nom était pourtant sur ces registres, revécurent à leur façon le conte du jeune homme qui hurlait au loup et ignorèrent ces signaux, les prenant pour une autre de ces fausses alertes de plus en plus nombreuses. Vides, remplis, ne comptant que la moitié des effectifs prévus, les Abris refermèrent leurs lourdes portes d'acier dès que la première onde de choc balaya le sol.

Beaucoup d'Abris tuèrent aussitôt leurs occupants à cause d'une technologie défaillante, d'un dysfonctionnement ou tout simplement d'une erreur humaine. Bon nombre d'autres échouèrent dans leur mission au fil de l'expérience se déroulant entre leurs murs ou perdirent toute leur population. Quelques-uns, pourtant conçus pour durer, s'éteignirent dans les dizaines d'années suivantes.

En 2091, les sirènes de sécurité résonnèrent dans tout le système de communication des Abris Vault-Tec : les senseurs de surface ne détectaient plus autant de radiations. Les premiers Abris à rouvrir leurs portes furent l'Abri 8 et le premier bunker de démonstration de Los Angeles. Ce fut autour d'eux que se bâtirent Vault City et Adytum ; ainsi la vie dans les Terres désolées put reprendre son cours.

Préparez-vous pour l'avenir !

ABRIS DU COMMONWEALTH

Il est impossible de dresser une liste exhaustive de tous les Abris bâtis dans les années précédant la Grande Guerre. Bon nombre de registres ont été détruits durant cet évènement et beaucoup d'autres perdus pendant les années qui suivirent. De toute façon, qui sait combien de bunkers ont été construits en secret par le gouvernement, les entreprises privées, voire Vault-Tec, loin des fichiers tenus à l'époque ?

Sous les pieds de n'importe quel personnage pourrait se tapir un Abri attendant qu'on le découvre et qu'on l'explore ou que l'on comprenne quel sacrifice a été offert pour une expérimentation quelconque.

Cela dit, quelques Abris jouent un rôle dans la vie des Terres désolées ou dans les histoires qui les hantent… Les voici :

L'ABRI 75

Emplacement : *Sous l'école Malden, Commonwealth*

HISTOIRE

Lieu inquiétant dont la création est encore plus terrifiante, l'Abri 75 a été bâti sous une école en service et présenté à la communauté comme un endroit où les enfants pourraient se réfugier si les bombes devaient tomber. Le 23 octobre, tous les élèves, professeurs, ainsi que leurs familles gagnèrent l'Abri et les portes se refermèrent sur les nouveaux habitants des lieux, soulagés et serrant leurs proches dans leurs bras.

Ce répit fut de courte durée. L'expérience menée entre les murs de l'Abri 75 était d'entrainer et d'élever une nouvelle espèce humaine, plus forte physiquement et mentalement. La première mesure fut l'exécution immédiate de tous les adultes ne faisant pas partie de l'équipe de sécurité de l'Abri.

Les enfants furent ensuite soumis à un régime d'épreuves physiques et mentales, que certains n'hésiteraient pas à qualifier de torture, dont le but était de les transformer en spécimens plus aptes. Les pertes ne pouvaient être évitées et de toute façon, elles étaient prévues. Ceux qui étaient trop faibles pour survivre furent jugés génétiquement inaptes pour les stades suivants de l'expérimentation.

À leurs dix-huit ans, les sujets ayant survécu se voyaient octroyer une « cérémonie de diplôme » puis disparaissaient, et plus personne ne les revoyait. On racontait aux autres enfants que leur camarade était parti pour « le monde d'en haut » afin d'aider les survivants de la surface, moins forts et moins intelligents. Toutefois, les rapports montrent que la plupart des adolescents furent tués et qu'on récolta leurs gênes pour faire avancer les recherches chromosomiques menées dans l'Abri 75. Certains, rares et chanceux, choisis pour leurs capacités scientifiques et leur obéissance, rejoignirent l'équipe travaillant dans les laboratoires qui géraient ces données.

DEHORS !

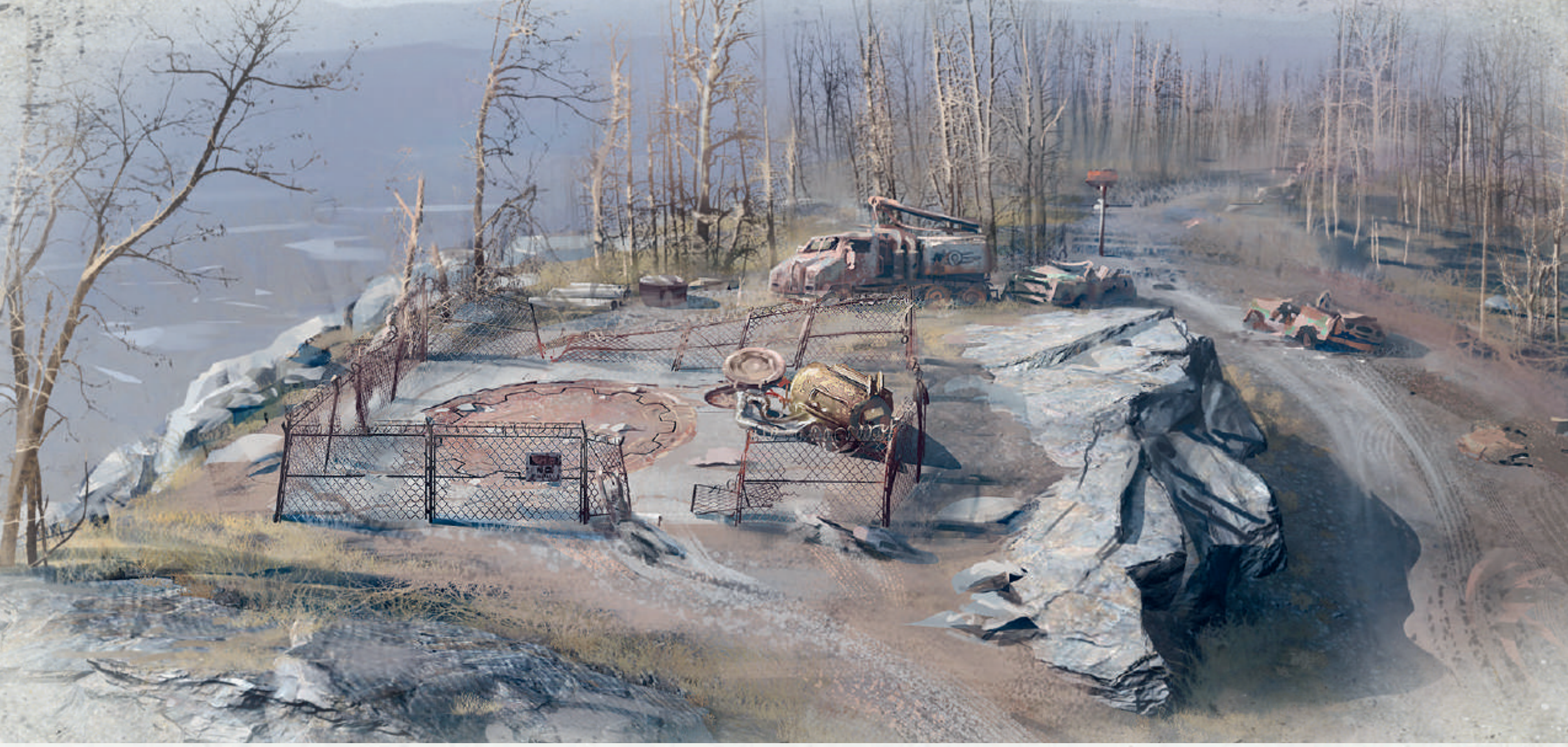
Ce qui s'est passé dans l'Abri 75 n'est pas clair. Selon certaines vidéos et quelques dossiers manuscrits, on peut penser que l'équipe de chercheurs s'est rebellée, ce qui a mené à un soulèvement de tous les habitants. L'année de cet évènement, toutefois, reste inconnue. Les survivants pourraient avoir fui vers une surface encore trop désolée ou irradiée pour qu'on y puisse subsister. Ou bien, ils pourraient vivre parmi nous… des humains d'une intelligence supérieure travaillant à nos côtés, peut-être nous étudiant et poursuivant leurs recherches et leurs observations vers une nouvelle étape de leur expérience.

DANS VOTRE JEU

L'Abri 75 est un mystère en chair et en os… enfin, en béton et en ciment, mais aussi une énigme à découvrir. Le mystère existant est de savoir ce qui est arrivé à ses occupants après la révolte. N'importe quel PNJ rencontré par vos personnages pourrait être l'un de ces humains « supérieurs », soit élevé dans l'Abri 75, soit né, ailleurs, du matériel génétique qui y a été recueilli.

L'énigme consiste à découvrir si l'Abri 75 était le seul en son genre. Est-ce que d'autres bunkers, situés sous d'autres écoles, auraient été programmés avec la même brutalité ? Est-ce que d'autres Abris auraient pu avoir pour but de créer d'autres adultes, peut-être dotés de capacités différentes ?

On pourrait aussi se demander où étaient envoyées toutes ces informations, dans quel but, et qui pourrait, encore aujourd'hui, les mettre à profit.



L'ABRI 81

***Emplacement :** Commonwealth, sud-est de la Tour de Relai 1DL-109, nord-est du Domaine Westing*

HISTOIRE

L'Abri 81 offre un maigre espoir quant à la bonté de l'humanité. Non pas pour ce qu'il est aujourd'hui, mais pour ce qu'il devait devenir. L'Abri avait été conçu pour être un laboratoire de tests dont le but était de développer un médicament universel soignant toutes les maladies. L'idée aurait pu être séduisante, jusqu'à ce que l'on comprenne que les survivants enfermés à l'intérieur étaient des cobayes dans le développement de cette panacée. Les pertes humaines étaient prévues pour atteindre 100 % au moment où le sérum serait prêt, ce qui semblait acceptable pour le bien du reste de l'humanité.

Heureusement pour les résidents de l'Abri 81, leur Superviseur était dotée d'une éthique. On ne se souvient que de son nom : le docteur Olivette. Elle intercepta l'appel du 23 octobre, afin que l'équipe de scientifiques ne le reçoive jamais. Seuls trois des chercheurs rejoignirent l'Abri et Olivette continua de saboter leur travail afin qu'il n'atteigne jamais le stade de l'expérimentation humaine. Elle sépara les scientifiques du reste de la population, dans un laboratoire secret, prévu pour dissimuler les véritables buts de l'Abri à ses habitants.

Au fil des décennies, le docteur Olivette et les scientifiques moururent de vieillesse, sans révéler le but premier de l'Abri ou la présence du réseau de salles de recherches caché derrière des murs épais. Les survivants menèrent une vie relativement confortable, dans un cadre à peu près sécurisé.

DEHORS !

En 2277, sous la direction du Superviseur Baht, l'Abri 81 ouvrit sa porte principale et ses habitants rejoignirent la surface. Cette décision fut prise à la suite de la détérioration de l'équipement et à l'appauvrissement des réserves, et la population resta en grande partie sur place. Elle forme toujours une communauté solide et fiable.

Derrière l'Abri, accessible uniquement par une entrée connue, se trouve le laboratoire secret. Cet endroit donne une impression d'hôpital datant de la guerre froide, empli de lits superposés sans aucun confort et de laboratoires nus, ainsi que des pièces entières remplies d'équipement d'une grande technicité prévues pour l'analyse et la fabrication des potentielles panacées.

Curie

L'assistant du Superviseur Olivette, se retrouvant avec trop peu de scientifiques, décida de modifier un robot Miss Nanny. Cette dernière travailla avec l'équipe de recherche, puis sans elle, lorsque ses membres moururent de vieillesse. Elle finit par développer une conscience personnelle, et mit au point la fameuse panacée. Elle tente, depuis, d'informer les survivants de sa réussite par l'intermédiaire d'un système de communication éteint depuis longtemps et attend toujours dans le laboratoire obscur, comme seules savent le faire les IA.

DANS VOTRE JEU

Si les personnages peuvent se lier d'amitié avec le Superviseur Baht ou un autre membre respecté de l'Abri 81, alors ce bunker pourrait devenir une base pour le groupe. Il n'en deviendrait sans doute jamais citoyen, mais les PJ pourraient y trouver un lieu de repos, ainsi que des aventures prometteuses selon l'endroit où la population voudrait se rendre.

L'ABRI 95

Emplacement : *Commonwealth, sur la côte de la Mer Luminescente*

HISTOIRE

Expérience sociale abominablement ratée (ou réussie ?), l'Abri 95 abritait une population exclusivement constituée d'individus souffrant d'une dépendance sévère aux drogues et à l'alcool. Le programme avait été conçu pour observer l'impact social et psychologique de l'addiction, vécue dans un contexte de stress extrême.

Le premier facteur de stress était aisé à deviner : que se passe-t-il dans un lieu clos, lorsqu'une communauté de drogués se retrouve sans accès à sa substance de prédilection ? La réponse fut l'une des seules bonnes nouvelles des années qui suivirent la Grande Guerre. Presque tous les résidents acceptèrent leur sort et bâtirent une société très liée et fonctionnelle, après un passage difficile dû au sevrage.

Sans la seconde partie de l'expérience, peut-être que l'Abri 95 aurait été l'un des rares à tenir la distance. Mais cinq ans après la fermeture de ses portes, un agent infiltré ouvrit une cache contenant des drogues et de l'alcool. Le but était de voir combien de résidents retomberaient dans leur travers.

Personne ne survécut. La population de l'Abri 95 succomba aux overdoses ou à la violence née des substances à disposition dans leur communauté. Personne ne sait combien de stades avaient été prévus pour le bunker et ses habitants. Même l'agent fut tué, démembré à côté de son terminal d'ordinateur.

DEHORS !

Aucun résident de l'Abri 95 n'en sortit, à proprement parler. Le bunker fut toutefois découvert par une personne, ou un groupe de personnes, inconnue. Il sert maintenant de base d'opérations pour les Artilleurs qui piochent dans son stock de drogues pour commercer avec succès et soutenir financièrement leurs travaux.

DANS VOTRE JEU

L'Abri 95 illustre bien la nature complexe de la plupart des lieux visités dans une campagne se déroulant dans les Terres désolées. Ses occupants actuels, les Artilleurs, l'ont adapté à leurs besoins et l'utilisent pour servir leurs plans et leurs machinations, quels qu'ils soient. Sous cette couche d'informations à découvrir se trouve l'histoire ancienne de l'Abri ; les ressorts de cette chronique se tendent au travers des années et peuvent encore impacter la vie des personnages durant la campagne.

L'ABRI 111

Emplacement : *Sous Sanctuary Hills, dans le Commonwealth*

HISTOIRE

Conçu à des fins d'expérimentation cryogénique, l'Abri 111 renferme bien moins de dortoirs et de salles communes que les autres Abris connus. Lorsque les bombes tombèrent, la population locale assignée à ce bunker reçut pour consigne d'entrer dans des capsules de stase à des fins de « décontamination ». Une fois enfermés à l'intérieur, ils furent incapables de résister… et furent congelés.

L'expérience avait été pensée pour perdurer jusqu'à ce que le retour à la surface soit sûr : et les sondes et les senseurs de chaque capsule cryogénique enregistraient toutes les données vitales du sujet enfermé entre ses parois.

Une petite équipe de scientifiques, d'agents de sécurité et de personnel technique devait rester aux côtés des « résidents » afin de maintenir l'équipement en état et de lire les résultats. Malheureusement et malgré leur nombre réduit, les réserves nécessaires s'avérèrent trop chiches pour eux. Lorsque l'alarme de fin d'alerte ne résonna pas après les 180 jours minimum écoulés, la menace de disette était devenue tout à fait réelle.

DEHORS !

Peu après le délai des 180 jours écoulés, certains membres de l'équipe de sécurité et d'entretien de l'Abri 111 exigèrent que le Superviseur ouvre les portes. Ce dernier refusa, inquiet à l'idée que la surface fût encore trop irradiée. Le mécontentement devint colère, puis se changea en mutinerie. La violence qui éclata détruisit tous les registres ainsi que les instruments de mesure, rien ne reste de ce qui aurait pu expliquer comment finit cette histoire…

Lorsque l'Abri 111 fut découvert par des agents de l'Institut, en 2227, il était vide et abandonné, même si la plupart des sujets cryogénisés étaient toujours viables.

DANS VOTRE JEU

L'Institut ne mit la main que sur quelques sujets cryogénisés dans l'Abri 111. Qui d'autre reste-t-il à l'intérieur des capsules ? Que savent-ils, et que pourraient-ils faire qui changerait la vie à la surface à tout jamais ? Quelles technologies du réseau cytogénétique pourraient aider à soigner les malades et les blessés ? L'Abri 111 regorge de richesses, tout comme n'importe quel autre Abri d'Amérique du Nord. On peut se demander ce qui y gît encore à portée de main.

L'ABRI 114

Emplacement : *Proche de la Station Park Street, Commonwealth*

MERCI D'ÊTRE RESTÉ !
PROFITEZ DU NOUVEAU MONDE !
ENSEMBLE, RECONSTRUISONS
L'AMÉRIQUE !

HISTOIRE

On pourrait croire que cet Abri réservé aux familles opulentes et influentes n'aurait pas été prévu comme lieu d'expérimentation, mais la vérité est bien plus surprenante.

Les familles qui avaient accès à ce bunker s'étaient vu promettre une existence de luxe, quoique souterraine, et un quotidien en rapport avec leur niveau de vie dans le monde d'avant la guerre. En fait, leurs appartements consistaient en une seule pièce et les salles à manger, dortoirs et douches étaient communs. L'Abri dans son ensemble était fonctionnel, mais avait gardé un je ne sais quoi d'inachevé, comme pour ajouter encore au sentiment de manque de confort.

Pire, l'équipe de Vault-Tec avait choisi un sans-abri paranoïaque appelé « Harry la Sousoupe » et l'avait nommé Superviseur. Le but de l'expérience était de tester le comportement d'individus de la classe supérieure menant une vie radicalement différente de celle à laquelle ils étaient habitués, le tout sous les ordres d'un responsable aussi dément qu'incompétent.

Ce qui se passa n'est pas répertorié. Par une farce du destin (ou par choix de Harry la Sousoupe ou l'un de ses successeurs), les registres concernant la construction de l'Abri 114 et son équipe de départ sont en bien meilleur état que ceux de toute sa période fonctionnelle.

DEHORS !

Rien dans l'Abri 114 ne permet de dire quand les portes se sont rouvertes après la Grande Guerre. Aucun de ses résidents ne sait si elles l'ont été volontairement ou ont été découvertes à la surface, puis forcées. En 2287, l'Abri sert de base et de quartier général à un gang local. Est-ce le reflet de la vie menée entre ses murs pendant que le bunker était fermé ? Bien malin qui pourrait l'affirmer.

DANS VOTRE JEU

L'Abri 114 est le repaire d'un chef de gang de la région, ce qui veut dire qu'il peut servir de menace pour un groupe de personnages débutants, ou de cible pour une table de joueurs et de joueuses plus expérimentés et mieux équipés. L'endroit pourrait même leur servir de base une fois débarrassé de ses occupants. L'Abri offre un microcosme au cœur des Terres désolées ou un modèle pour un bunker similaire, plus loin sur la carte.

RENCONTRES DANS LES ABRIS

Utilisez les tables qui suivent pour savoir qui vit dans les pièces et les chambres d'un Abri ou pour générer une quête au débotté. Vous pouvez aussi vous y reporter si vous vous demandez qui réside dans un bunker donné, ou y trouver l'inspiration pour votre propre écosystème souterrain.

GROUILLANTS DANS LE NOIR

Jetez vos dés sur cette table pour chaque grande salle ou chaque réseau de petites pièces. Si les personnages ont trouvé refuge dans un Abri non sécurisé, jetez ces dés tous les 2-4 jours afin de voir qui s'y infiltre.

LES TERRES ÉTRANGES

Les Abris ont vomi de nombreuses curiosités dans les Terres désolées et en referment encore un grand nombre. Utilisez cette table pour savoir quelles bizarreries peuvent découvrir les personnages en quête, explorant un bunker nouvellement découvert.

Limitez-vous à une curiosité par Abri et placez-la à un endroit stratégique.

Rencontres dans les Abris

JET 1D20	RÉSULTAT	DÉTAILS
1	Désastre !	Les personnages déclenchent un éboulement, une purge environnementale, une contremesure léthale, ou n'importe quelle calamité du même genre, touchant l'Abri dans son ensemble. Les personnages doivent s'échapper.
2-3	Éclaireurs de gang	Un groupe de 7 à 12 pillards humains a été envoyé pour une mission commanditée par un groupe important pour la suite de la campagne. Jetez 1d20 : 1-5, le groupe est amical, 16-20, il est hostile. Les autres résultats montrent que le groupe est neutre ou qu'il s'agit d'une faction inconnue.
4-5	Gang de mutants	Un groupe de 2 à 4 mutants qui passe aussitôt à l'attaque. Jetez 1d20. Sur un 1-4, incorporez au moins un super mutant à cette troupe.
6-7	Robots	Un groupe de robots de sécurité adapté à l'Abri où se trouvent les personnages. Ils sont en patrouille et ont reçu l'ordre d'exterminer ou de capturer tous les intrus.
8-10	Aucune rencontre	Le lieu est vide.
11-13	Des cadavres	Les personnages découvrent des signes de combat, livré entre les humains (les cadavres actuels) et quelque chose de gros, et probablement affamé. Un jet de dés adapté fait découvrir un nombre de jours d'eau fraîche et de nourriture, égal au nombre de succès obtenus.
14-15	Rataupes	D'un nombre égal à trois fois celui des personnages, la colonie envahit la pièce en mordant tout ce qui se dresse sur son chemin.
16-17	Ça grouille !	Des Radscorpions Géants, des Fourmis Géantes ou encore des Fangeux, d'un nombre égal à celui de personnages.
18-19	Pack de goules	Un groupe de goules en goguette et de mauvaise humeur, constitué de 2 à 4 goules sauvages, jaillissant des ombres. Jetez 1d20. Sur un 1-4, les goules comptent dans leurs rangs une goule sauvage errante ou une goule sauvage dévoreuse.
20	Conflit !	Jetez deux fois les dés. Les résultats de ces deux jets sont en train de s'entretuer et ignorent totalement les personnages.

Quêtes curieuses

JET 1D20	RÉSULTAT	DÉTAILS
1-4	IA hors de contrôle	Les personnages reconnectent sans le vouloir un ordinateur conscient, un robot ou une sous-routine. Ces derniers identifient immédiatement les individus comme étant capables de les aider à mettre un terme à leur mission… et sont prêts à utiliser tous les moyens, même mortels, pour obtenir leur aide. Si le groupe les comble, ils peuvent devenir des alliés de valeur.
5-8	Bricoleurs oubliés	Une tribu, descendante d'anciens ingénieurs de talent, s'accroche toujours aux reliques de son héritage. Ses membres sont tous très jeunes, et pourtant, ils ont doté leur Abri de machines de Rube Goldberg. Il y en a partout : pour les défenses, mais aussi pour tirer les chasses d'eau. Ces montages complexes sont constitués de cordes, de câbles, de scotch, de vêtements déchirés, de superordinateurs, d'énormes lasers, et de tout un bric-à-brac.
9-12	Un moment de répit	L'Abri est totalement vide, mais aussi parfaitement entretenu. Les lumières sont vives et les étagères pleines. Un bar fonctionnel, où une salle de danse, située au centre du complexe, joue encore une petite musique entrainante. Toutefois, où qu'on soit, on entend toujours des bruits ténus venir de la pièce d'à côté…
13-16	Expérience continue	Cet Abri a été conçu pour créer des supersoldats. Il est équipé de systèmes de nutrition par intraveineuse et d'une salle de sport gigantesque. Aucun des habitants originels n'a survécu, mais le Superviseur robotique est toujours en fonction et très heureux de mettre enfin la main sur de nouveaux sujets.
17-20	Mars attaque	Un prototype d'Abri tombé dans l'oubli, faisant autrefois partie du Projet Mars, abritait une bonne dizaine d'aspirants astronautes, participant à une expérience psychologique visant à analyser comment ils géraient l'isolement et le quotidien d'une mission en partance pour la planète rouge. L'Abri ressemble en tous points à une base martienne, y compris la gravité altérée et l'obligation de revêtir une combinaison pour les travaux extérieurs. Les résidents sont tous morts depuis longtemps, mais leurs descendants pourraient encore occuper l'endroit.

INTRIGUES DANS LES ABRIS

Des meneurs de jeu expérimentés pourraient voir les Abris comme l’occasion d’intégrer une petite « exploration de donjon » dans leur ***Fallout***, et ils n’auraient pas tout à fait tort. Le truc pour que la sauce prenne, c’est de vous souvenir que les quêtes, dans les Terres désolées, sont différentes de la fantasy aventureuse classique. Cela tient en grande partie aux thèmes centraux. Les points clés d’une exploration d’Abri sont la découverte, la trahison et les conséquences.

LA DÉCOUVERTE

Tous ceux qui crapahutent dans les Terres désolées ont entendu parler des Abris, voire en sortent. Toutefois, cela ne rend pas moins terrifiante la vision de la gueule béante d’un bunker nouvellement mis au jour. Que s’y cache-t-il ? Cela a-t-il de la valeur ? Est-ce qu’on ne ferait pas mieux de se tirer ailleurs ?

Chaque pièce d’un Abri devrait offrir au moins un indice expliquant ses origines et son but premier, et comment s’y sont déroulées les premières années après la guerre. Ces informations pourraient faire comprendre quel a été l’horrible destin du bunker, ou à quelle date les résidents se sont extirpés de leur refuge souterrain pour regagner la surface. Vos joueurs, tout en explorant les divers niveaux de l’édifice, ses dangers et ses défis, remontent aussi le temps. Et trouvent des énigmes et des menaces de l’époque, résonnant encore dans le présent.

LA TRAHISON

Presque toutes les histoires d’Abri racontent une trahison. Pourquoi et comment ils ont été construits, ce qui est arrivé à ceux qui s’y étaient réfugiés, le glissement de la politique et du pouvoir après la chute des bombes. Quelqu’un s’est toujours fait poignarder dans le dos. Toujours.

Ces trahisons peuvent tout simplement faire partie de l’histoire découverte dans l’Abri visité, sous la forme, pourquoi pas, d’un commentaire soudain sombre faisant hésiter vos joueurs et vos joueuses. Mais cela peut être plus que cela. Et si cette trahison avait mis en branle une chaîne d’évènements impactant ce que devait gérer le groupe ? Et si les PJ pouvaient remettre les choses d’aplomb et gagner quelque chose dans le processus ?

Mieux, et si un des aspects d'un Abri poussait l'un des joueurs à en trahir un autre, à faire perdurer le cycle centenaire lancé par un gratte-papier de Vault-Tec, du temps où on trouvait du Nuka-Cola frais ? Tous les groupes ne seront pas friands de ces ressorts, mais pour ceux qui sauraient les goûter, les possibilités sont à portée de main ou presque, derrière une simple porte d'acier.

LES CONSÉQUENCES

C'est surtout ce thème qui fait presque toute la différence entre une « exploration de donjon » classique et l'exploration d'un Abri. Dans ces creusets sociaux souterrains, la moindre décision était lourde de conséquences et venait se broder sur un tissu morbide de corruption gouvernementale, de curiosité scientifique, d'ordres venus de corporations et d'avarice humaine. Certaines de ces retombées étaient évidentes, d'autres plus surprenantes, mais elles résonnent toujours, alors que le dernier acteur a lâché son dernier souffle il y a bien longtemps.

Ce qui se passe dans l'Abri ne reste pas dans l'Abri. Ce qu'y font les personnages peut ramper dans les tunnels et sortir à la surface, que le groupe le veuille ou non, pour y bouleverser la zone, et le reste de la campagne. Ce qui s'en échappe et ce qui s'ensuit dépendent du ton que vous voulez donner à votre jeu, mais quoi qu'il en soit, quelque chose passera toujours ces portes.

LES PILLARDS D'ABRI

C'est l'une des plus grandes ironies de la vie après la Grande Guerre. Dans un Abri fonctionnel, et en comparaison des défis et tribulations de la surface, l'existence peut être sécurisée et confortable. Mais même les survivants adaptés aux aventures des Terres désolées peuvent se retrouver démunis face aux épreuves étranges et aux dangers qui grouillent au cœur d'un bunker en déréliction. Il faut être fait d'un bois particulier pour revenir de plusieurs incursions dans ces coins oubliés d'un monde abandonné.

JE SUIS S.P.E.C.I.A.L.

La Chance sera l'attribut de prédilection d'un personnage voulant explorer les Abris Vault-Tec. Ces derniers regorgent de trucs encore plus étranges que ce qu'on peut imaginer ou contre lesquels on peut être préparé. C'est donc bien sur la Chance qu'il faudra compter. La Perception et l'Intelligence se disputent la seconde place : elles aident à voir et nommer ce qui veut vous tuer, de préférence avant qu'il n'y parvienne. Ensuite, il faudra bien s'en remettre à la Force, l'Agilité, le Charisme. Et croiser les doigts.

APTITUDES ET COMPÉTENCES

Réparation, Science et Discrétion useront vos dés durant l'exploration d'un Abri oublié, et des personnages dotés d'une bonne jugeote y investiront des points tôt et souvent. Vous pourriez aussi vouloir être sûr de vous dans votre capacité à faire des dégâts avec des armes, qu'elles coupent, tirent ou tabassent, afin de proposer des arguments de poids aux résidents des Abris lorsqu'ils s'opposent à votre présence. Troc et Pilotage ne seront pas d'une grande aide.

Les aptitudes, elles non plus, ne seront pas aussi précieuses les unes que les autres : Piratage, Infiltrateur, Maître-voleur, Expert en robotique et Science ! vous aideront à interférer avec votre environnement dans le Grand Souterrain, alors que Boyaux plombés, Nyctalope, Antiradiations et Recycleur vous offriront de meilleures chances d'y survivre. Si vous mettez la main sur des caches d'approvisionnement ou de débris, Forgeron, Concerto de Conserves, Compréhension, Dénicheur de trésors, Recycleur et Farfouilleur vous permettront d'en tirer le meilleur.

ORIGINES

Habitant de l'Abri est un choix tout naturel pour un personnage qui voudrait faire carrière en fouillant les anciens complexes souterrains. Toutefois, cette origine ne donne aucun avantage lié aux réalités de l'existence dans un Abri oublié. Une Goule, un Mister Handy ou un Super Mutant pourraient y prospérer, grâce à leurs caractéristiques leur offrant des résistances adaptées ou des capacités utiles. Les bonus de Réparation ou de Science d'un Initié de la Confrérie de l'Acier sont eux aussi pertinents, mais ne rivalisent pas toujours avec le poids des ordres de sa hiérarchie.

INTRIGUES DANS LES ABRIS

Ci-dessous, vous trouverez des idées de thèmes et de rencontres d'Abris qui vous présenteront ce qu'est un Abri dans le monde de ***Fallout***. Utilisez-les tels quels, ou comme carburant pour votre folle imagination.

GRAINES D'AVENTURES

Les idées suivantes peuvent servir comme quêtes ou, si on y ajoute un peu de chair, comme campagnes.

- Un virus informatique a infecté les robots d'un Abri proche et leur comportement est devenu celui des goules sauvages. Ces prédateurs de métal déciment les voyageurs et les communautés de la région. Les personnages doivent entrer dans l'Abri et trouver un moyen d'installer un nouveau virus, lequel outrepassera les commandes du « code goule ». Ce qu'ils trouveront entre les murs d'acier dépassera tout ce qu'ils peuvent imaginer.

- Pour une aventure « absolument originale », vous pourriez demander à vos joueurs de créer un personnage parmi les sujets cryogénisés de l'Abri 111. Le réacteur tombe en panne ; le groupe doit découvrir et explorer un monde qui a radicalement changé, et pourquoi pas trouver comment se venger ?

- Dans les tréfonds d'un Abri de la région, un farfouilleur de ruines trouve les plans d'un G.E.C.K., ainsi que les modifications nécessaires pour le faire fonctionner dans les terres sauvages. Toutefois, pour monter l'appareil, il faut obtenir plusieurs pièces spécialisées qu'on ne trouve que dans les Abris Vault-Tec expérimentaux disséminés dans tout le pays. Par un véritable coup de chance, les plans contiennent une carte portant les coordonnées exactes des cinq bunkers en question.

QUÊTES POUR SE DÉGOURDIR LES GUIBOLLES

Vous pouvez utiliser les quêtes suivantes comme intercalaires, soit pour ralentir le rythme d'une campagne, pour donner de la chair à la région ou faire briller un personnage ou un lieu en particulier. Elles peuvent entrer en jeu n'importe quand, tout comme dans la série des jeux vidéo.

- Un Abri tout à fait fonctionnel désire offrir de la nourriture et de l'aide médicale au groupe, mais pas avant qu'il n'ait trouvé et ramené un criminel qui s'est échappé.

- Pour ouvrir les portes d'un Abri, il faut trouver les pièces hydrauliques manquant au système de déverrouillage. Les récupérateurs d'un Super-Duper Mart de la région pourraient marchander pour céder les leurs, ou bien se charger d'en voler.

- Alors que le groupe explore un Abri, des rataupes leur volent une bonne partie de leurs affaires. Les personnages doivent trouver leur nid, lequel n'est bien entendu pas accessible par les fissures et les crevasses par lesquelles les créatures se sont échappées.

Le Garden of Eden Creation Kit : G.E.C.K.

Conçu par la division Vault-Tec Future-Tec, le « kit de création Jardin d'Éden » est un outil de terraformation utilisant une technologie de recombinaison permettant de transformer un sol irradié, ou pollué, afin d'obtenir un humus fertile. Il inclut aussi des schémas et une imprimante 3D pouvant créer à peu près tout, de bâtiments aux vêtements, en passant par les matériaux purs nécessaires à l'enrichissement du sol.

Pensé pour être manipulé par n'importe qui, cet outil a été toutefois conçu autour de préoccupations très éloignées de la réalité du monde postapocalyptique, et n'est donc pas très adapté. Mais, manipulé par un scientifique, par exemple un biologiste, voire un ingénieur ambitieux, le G.E.C.K. pourrait fondamentalement changer le visage des Terres désolées.

★ *Chapitre Huit* ★

LE COMMONWEALTH

ÉVÉNEMENTS MAJEURS DU COMMONWEALTH . . 264
LIEUX IMPORTANTS DU COMMONWEALTH . . 265
LIEUX GÉNÉRIQUES DU COMMONWEALTH . . 302
RENCONTRES DU COMMONWEALTH . . 305
INTRIGUES DU COMMONWEALTH . . 306

Chapitre Huit

LE COMMONWEALTH

ÉVÉNEMENTS MAJEURS DU COMMONWEALTH

Le cataclysme nucléaire de la Grande Guerre dévasta entièrement Boston et ses alentours, pourtant, dans l'atmosphère pétrie de violence et de désespoir caractérisant l'après-guerre et la lutte pour la survie, on se mit à employer couramment le terme de « Commonwealth » pour désigner la région.

Plusieurs tentatives pour former un gouvernement local eurent lieu après le conflit, mais toutes échouèrent à cause de querelles internes ou de sabotages. L'événement le plus marquant fut l'assassinat de la totalité du gouvernement provisoire du Commonwealth dans les années 2230 par un synthé de l'Institut. (Pour plus d'informations sur l'Institut, voyez le *Chapitre 6 : Entreprises de l'Amérique d'avant-guerre*, page 230.)

L'Institut, une organisation scientifique et technologique avancée, travaille dans le plus grand secret depuis des décennies. De temps à autre, elle quitte ses installations souterraines pour acheter ou récupérer de l'équipement et des données sur les citoyens des Terres désolées. Des rumeurs prétendent même qu'il y a peu, elle a mené un raid sur un Abri du nord-ouest pour recueillir l'ADN non irradié d'un habitant à des fins scientifiques. Néanmoins, en 2229, le monde entier découvrit la réalité de ses technologies de pointe et de son potentiel de domination le jour où, à Diamond City, un synthé défectueux massacra des habitants qui n'avaient rien demandé. Dès que les citoyens découvrirent sa nature artificielle après un examen approfondi, les synthés et par extension l'Institut devinrent un sujet de peur et de paranoïa et le restèrent plusieurs générations après l'incident.

Au fil du temps, l'Institut a initié deux missions controversées. La première consiste à remplacer les occupants des Terres désolées par des versions synthétiques que l'organisation est en mesure de contrôler. Les gens qui s'aperçoivent de leur identité synthétique ont diverses réactions, allant de la stupeur à la terreur, car on raconte que l'Institut « réinitialise » ceux qui dépassent les bornes ou prennent la fuite. La deuxième consiste à envoyer des agents synthétiques dans les Terres désolées pour ramener de force si nécessaire les synthés qui s'efforcent d'échapper à l'existence surveillée aux mains de l'Institut. L'organisation secrète du Réseau du Rail a tenté plusieurs approches pour aider les individus en quête de liberté, mais sa position est devenue précaire depuis que l'emplacement du campement de Bunker Hill est connu des chasseurs de synthés de l'Institut.

Malgré la mainmise de l'Institut et la chute du gouvernement provisoire, de nombreuses communautés du Commonwealth collaborèrent pour assurer leur survie. Avant 2230, une force de défense civile, les Miliciens, fut formée pour donner suite aux efforts de plusieurs colonies décidées à préserver le peu de vie qu'ils connaissaient. Bien que leur soutien lors de la création du gouvernement provisoire du Commonwealth ne portât pas ses fruits à cause des machinations des synthés de l'Institut, ils demeurèrent une force de sécurité et de protection des Terres désolées, jusqu'à ce que la perte de leurs quartiers généraux, envahis par la faune, exacerbe des fractures internes. En fin de compte, quand une organisation de mercenaires appelés les Artilleurs assaillit l'un de leurs derniers bastions en 2287, les rares Miliciens survivants se dispersèrent aux quatre vents. Il ne reste plus qu'une modeste escouade, barricadée dans le musée de la Liberté, au nord-ouest, et assiégée par des pillards. Reste à voir s'ils retrouveront leur suprématie d'antan. Si tel est le cas, les liens de confiance et l'histoire qu'ils ont tissés avec les habitants de la région suffiront peut-être pour qu'ils puissent collaborer avec des colonies et garantir un semblant de stabilité.

Les problèmes qui secouent actuellement les Terres désolées ont aussi attiré l'attention de puissances extérieures. Au fil des années, des patrouilles de reconnaissance de la Confrérie de l'Acier venues de la côte Est ont voyagé jusqu'au Commonwealth pour explorer la région et découvrir les technologies encore exploitables qu'elle recèle. En 2287, une force importante est sur le point de débarquer, appuyée par la crème du matériel militaire dont ses membres disposent. Le *Prydwen*, un dirigeable blindé et customisé de la Confrérie, est arrivé et se tient prêt à déployer ses soldats le moment venu.

Enfin, des rumeurs font part d'un résident d'Abri solitaire qui écume les terres sauvages. Nul ne sait s'il s'agit d'un homme ou d'une femme, mais cet individu est obsédé par l'enlèvement de son fils, survenu des années auparavant et parcourt les Terres désolées dans l'espoir de retrouver l'enfant qu'il a perdu il y a si longtemps.

LIEUX IMPORTANTS DU COMMONWEALTH

Depuis la Grande Guerre de 2077, la vie dans ce que l'on appelle à présent le Commonwealth s'organise autour de lieux importants où l'on mène une existence tolérable. Depuis les abris souterrains de l'Institut et les bunkers de Vault-Tec, jusqu'aux colonies de Diamond City et Lexington, la civilisation survit sous une forme ou une autre. En dehors de ces zones, la sauvagerie et la barbarie se combinent avec de multiples dangers, donnant vie à une région qui fourmille de possibilités aussi bien pour le meneur de jeu que pour les PJ survivants.

LEXINGTON ET NORD-OUEST DU COMMONWEALTH

De toutes les régions des Terres désolées du Commonwealth, celle de Lexington est la plus éloignée de la côte. S'étendant de la ville de Lexington à celle de Sanctuary au nord-ouest, elle s'est basée sur le modèle des banlieues et des cantons américains datant d'avant la Grande Guerre. Ainsi, elle compte des lieux indissociables de la culture américaine comme un restaurant, un drive et une ancienne propriété agricole.

La région étant située loin de la frappe nucléaire qui a anéanti les infrastructures militaires de Boston en 2077, ses vieux bâtiments sont presque intacts. Cependant, à cause de l'impression de sécurité qui s'en dégage, des pillards ont élu domicile dans des campements fixes, laissant la faune sauvage rôder entre les havres de civilisation. Les conducteurs de caravane doivent donc rester sur leurs gardes.

SANCTUARY HILLS

Les gens qui avaient gagné une place dans l'Abri 111 peuplaient ce petit îlot urbanisé du nord-ouest de Concord comprenant quatorze maisons en préfabriqué. L'endroit est accessible par le pont qui mène à Concord et un autre, situé à l'opposé de l'île, conduisant jusqu'à l'Abri 111. Quand la Grande Guerre éclata, la plupart des habitants trouvèrent refuge dans l'Abri qui leur était réservé. Toutefois, parce qu'ils avaient trop tardé ou ne disposaient pas d'un accès, de nombreuses personnes restèrent coincées dehors et furent tuées ou transformées en goules, victimes des répercussions de l'explosion nucléaire.

Des goules sauvages traînant des mutations plus ou moins importantes rôdent autour de l'île. On raconte qu'il s'agit des anciens habitants du quartier qui ont eu le malheur de se trouver à l'extérieur de l'Abri quand la bombe a explosé.

Qui plus est, un Mister Handy, robot domestique solitaire, erre dans les parages. Abandonné par ses propriétaires il y a longtemps, l'engin qui se fait appeler Codsworth s'efforce de maintenir son ancien foyer en bon état malgré la décrépitude du quartier. Lorsqu'on engage la conversation avec lui, il est persuadé que ses propriétaires finiront par revenir et qu'il doit entretenir leur demeure avec un minimum de décorum en attendant leur retour. Le seul survivant de l'Abri 111, maintenu en suspension cryogénique, est l'un d'entre eux.

ABRI 111

L'Abri antiatomique 111 était spécialement conçu pour étudier les effets de la suspension cryogénique prolongée sur des cobayes qui s'ignoraient, majoritairement des habitants de Sanctuary Hills. Le seul sujet encore en vie est l'Unique Survivant, qui est toujours à l'intérieur, ses fonctions vitales suspendues.

Pour plus d'informations sur l'Abri 111, voyez le *Chapitre 7 : Vault-Tec*, page 250.

FERME DES ABERNATHY

Cette ferme d'un étage située à l'ouest de Concord est construite à côté d'un énorme pylône à haute tension d'avant-guerre, une structure solide autour de laquelle la colonie s'est agrandie. Des carrés de légumes poussent au pied de la silhouette imposante et robuste du bâtiment. Les habitants cultivent un potager assez important, où ils sèment des pomates et des melons qu'ils récoltent pour leur consommation personnelle et pour commercer avec les étrangers.

La famille qui vit à la ferme se compose de Connie Abernathy et son mari, Blake. Leur fille aînée, Lucy, les aide pour survivre. La benjamine, Mary, repose dans une tombe voisine et ses parents éprouvent une rancœur féroce pour les pillards qui la leur ont enlevée. Si jamais l'occasion se présente, ils demanderont aux vagabonds de traquer ces bandits et de leur régler leur compte.

STARLIGHT DRIVE-IN

Au sud-ouest de la ville de Concord se trouve un ciné-parc. Son grand écran atteint facilement les douze mètres de haut et même si cela fait des siècles qu'il n'a pas diffusé de films, sa structure a servi de refuges à de nombreuses personnes au fil des ans. Tout a changé quand une nuée de rataupes ont creusé des galeries et élu domicile dans le cinéma en plein air. Depuis ce jour, les nomades qui venaient se mettre à l'abri de temps en temps évitent les lieux. Cependant, les pièges placés pour se débarrasser des pillards imprudents sont toujours là et représentent un sérieux danger pour tous ceux qui voudraient tirer parti de ce bâtiment.

Les points d'intérêts à proximité qui méritent d'être signalés sont l'écran en lui-même, du haut duquel on dispose d'une vue imprenable sur les Terres désolées, ainsi qu'une cabane contenant le matériel nécessaire pour assurer la réparation et la maintenance du projecteur. Collées à la cabane, les ruines d'un ancien restaurant ont été vidées de toute provision il y a des lustres, mais il reste possible de s'abriter pour la nuit ; à condition que les rataupes et les radcafards qui pullulent ne vous coupent pas dans votre sommeil.

Même les gens de passage avant l'invasion des nuisibles contournaient largement le centre du site. Au milieu du parking, où des siècles auparavant des citoyens venaient s'asseoir et regarder des films, le manque d'entretien et les intempéries ont formé un énorme cratère où le contenu de barils radioactifs s'est mêlé peu à peu à l'eau de pluie accumulée. Les voyageurs qui désirent s'installer durablement dans la zone ont intérêt à trouver le moyen de nettoyer le cratère de ses déchets radioactifs pour ne pas succomber à leurs effets néfastes.

DRUMLIN DINER

Dans les Terres désolées du Commonwealth, de nombreux restaurants qui appartenaient avant la guerre à la franchise Drumlin Diner existent toujours. Celui qui est situé au sud de Concord a même été converti en magasin par une habitante qu'on appelle Trudy. Vivant dans le petit bâtiment ovale avec son fils, Patrick, Trudy fournit du matériel et commerce régulièrement avec la nomade Carla l'Ordure qui fait souvent étape au Drumlin et dans les ruines de Concord. L'édifice en lui-même, constitué de métal rouillé et de contreplaqué, est un excellent rempart contre les dangers des Terres désolées et, en dépit des ravages du temps, l'intérieur de l'ancien restaurant est toujours reconnaissable, bien que l'on n'y serve plus de nourriture depuis belle lurette.

Alors que Trudy est une femme honnête et courageuse, son fils adolescent a des problèmes avec les dealeurs de drogues du coin. Un vendeur dénommé Wolfgang exploite Patrick et s'est assuré qu'il devienne accro au Jet. Patrick s'est endetté jusqu'au cou auprès de Wolfgang, lequel pourrait bien décider de se faire rembourser, que ce soit en capsules ou en s'emparant des biens que Trudy conserve dans son coffre-fort.

MYSTIC PINES

L'ancienne maison de retraite de Mystic Pines se trouve toujours dans la banlieue est de Lexington. Comme les résidents n'avaient aucun moyen d'échapper aux événements de la Grande Guerre, leurs corps reposent dans le bâtiment.

Ce modeste édifice de plain-pied s'est bien conservé malgré les dommages occasionnés par l'explosion nucléaire et pourrait accueillir plusieurs personnes. Pour les gens qui voudraient s'installer, les chambres sont équipées et partagent une salle commune, une cuisine et des placards. Le matériel médical de la maison de retraite est toujours conservé sous clé dans des salles de stockage et le sous-sol sécurisé contient des équipements dont des nomades aventureux pourraient aisément tirer parti.

Au centre se trouve une cour boueuse, dissimulée aux observateurs extérieurs, qui servait à une époque de jardin partagé. À l'heure actuelle, la fange et les branches brisées empêchent de percevoir son potentiel.

CONCORD

Nichée au nord-ouest des Terres désolées du Commonwealth, non loin de l'île urbanisée de Sanctuary, la ville de Concord affiche avec orgueil le rôle qu'elle a joué dans la guerre d'Indépendance américaine. Drapeaux, bannières et banderoles flottent toujours fièrement, parsemant la ville et accueillant des touristes décédés depuis une éternité. Elle confère à la région une fibre patriotique qui avait plus sa place dans les siècles passés.

Actuellement, il s'agit d'une forteresse de pillards et d'un piège mortel pour l'habitant lambda des Terres désolées. Les entrailles de la ville ne sont pas moins dangereuses, puisque les égouts abritent un panel de créatures inhumaines. Les malfrats racontent même qu'à la nuit tombée, on distingue les bruits caractéristiques d'un écorcheur à l'entrée des égouts.

La ville dispose de nombreuses infrastructures datant d'avant la guerre qui ont été mises à sac ou reconverties en bastions par les pillards qui les occupent. On y trouve notamment une pharmacie, un bar clandestin, l'auberge de Wright, une quincaillerie et des habitations. Bien que ces bâtiments aient été fouillés à plusieurs reprises, il reste du matériel entreposé dans des endroits inaccessibles tels que des coffres-forts ou des cachettes secrètes.

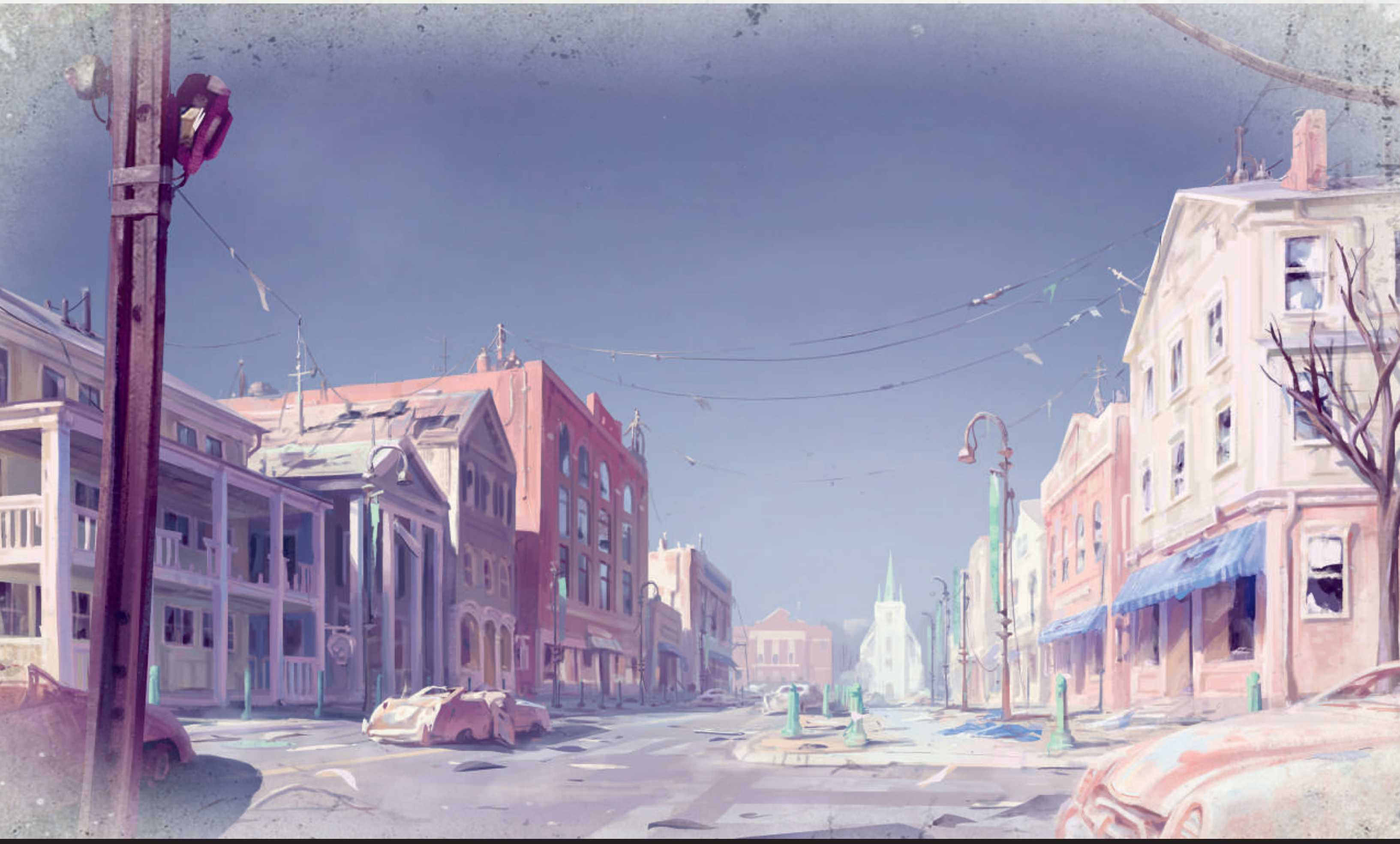
MUSÉE DE LA LIBERTÉ

Avant la Grande Guerre, les gens qui travaillaient dans ce bâtiment renseignaient les visiteurs sur les conflits dans lesquels l'Amérique s'était engagée. Au vu de l'histoire de la région, le musée était essentiellement centré sur la guerre d'Indépendance américaine, mais il consacrait aussi des expositions à Iwo Jima et aux combats sur la lune.

Des attractions automatisées se déclenchent lorsqu'on entre dans le musée, encore alimentées malgré les siècles écoulés, activant des lumières et des descriptions audio de l'histoire des guerres de l'Amérique. L'intérieur de l'édifice est ponctué de mannequins et de panneaux explicatifs, tandis que les bureaux situés aux différents étages abritent les biens et les travaux des anciens conservateurs. Au rez-de-chaussée, le sol a fini par s'effondrer avec le temps, dévoilant une partie du sous-sol où le générateur continue de fournir de l'électricité au bâtiment.

Au début de la Grande Guerre, un vertiptère planait au-dessus du musée. Les ondes électromagnétiques de l'explosion nucléaire provoquèrent une panne des composantes électroniques de l'appareil et l'obligèrent à se poser d'urgence sur le toit où il repose encore à ce jour, aux côtés de l'armure assistée de son pilote.

Un groupe de Miliciens menés par l'officier Preston Garvey occupe le musée depuis peu. Après avoir été submergés dans la colonie de Quincy, qui se trouve à



l'opposé de Lexington dans les Terres désolées, les survivants ont erré dans la région, prenant le chemin de Sanctuary Hills. Lors de la traversée de Lexington, un assaut des pillards les a obligés à adopter une position défensive. Ils se sont alors retranchés derrière les murs solides du musée. Les Miliciens sont actuellement assiégés par un groupe mené par Gristle et, s'ils survivent à l'affrontement, ils pourraient bien s'implanter de nouveau dans les Terres désolées. Preston est accompagné d'un bricoleur dénommé Sturges, d'un couple traumatisé, Marcy et Jun Long, et de Mama Murphy, une junkie qui prétend prédire l'avenir.

LEXINGTON

Avec Boston au sud, la ville de Lexington se démarqua avant la Grande Guerre en se présentant comme la puissance industrielle phare du Commonwealth, ce qui explique que l'usine d'assemblage Corvega domine toujours l'horizon de cette localité rurale.

Un large pont coupe Lexington en deux et traverse la ville ; il faisait partie de l'infrastructure routière dont profitaient les habitants décédés depuis des lustres. Au nord du pont, le centre-ville et le parc autrefois accueillants sont déserts, privés de l'énergie vitale qui animait la ville, et un grand panneau rouillé souhaite la bienvenue aux visiteurs qui arpentent les rues dépeuplées.

Pendant longtemps, Lexington fut un bastion de pillards, jusqu'à ce que les goules sauvages pullulent et forcent les bandits à battre en retraite au sud de la passerelle, où ils continuent de maintenir une présence importante. Ces goules rôdent toujours dans les rues et les bâtiments de Lexington, elles représentent un danger pour tous ceux qui partent en expédition de récupération en ville. Les pillards se postent parfois au sommet du pont pour canarder les goules qui trépignent en contrebas et en ont fait leur passe-temps. La passerelle en question abrite des bâtiments de fortune de taille modeste où les pillards campent de temps à autre lorsqu'ils séjournent à l'extérieur.

QUÊTES

- **Dégage, sale goule!** Les Miliciens désespérément à la recherche d'une nouvelle colonie essaient de s'installer dans la région de Sanctuary Hills. Malheureusement, durant leur tentative, une horde de goules leur tombe sur le dos. Il s'agit des anciens propriétaires du quartier. Vous rendriez service aux Miliciens en les débarrassant de ces créatures et obtiendriez leur reconnaissance éternelle.
- **Sur le terrain.** Les frères Bobrov de l'Auberge de l'abri à Diamond City désirent compléter la décoration intérieure avec des bibelots en rapport avec le baseball. Récemment, ils ont lu une entrée de terminal affirmant que le conservateur en chef du musée de la Liberté, Harold Nash, était fan de baseball avant la Grande Guerre et qu'il possède une carte de joueur de baseball rare dans un coffre secret de son bureau. Si jamais vous la trouviez et la rameniez aux frères Bobrov, ils disposeraient d'une belle pièce centrale pour leur décoration.

Points d'intérêt

Super-Duper Mart

Un supermarché envahi par des goules sauvages qui en ont fait leur tanière. Les créatures peuvent facilement se glisser à l'intérieur par les fenêtres ouvertes qui se trouvent tout le long du bâtiment, attirées par les bruits des explorateurs en train de fouiller. À l'intérieur, il est possible d'activer un Protectron grâce aux terminaux de sécurité du magasin pendant qu'on ratisse les lieux à la recherche de vivres et de matériel.

Appartements de Lexington

Cet immeuble de trois étages situé au sud-est de Lexington est devenu le refuge d'un groupe de pillards du coin. Une fois passée l'entrée piégée, les résidents se mettent à l'abri dans les chambres individuelles, protégés des goules qui déambulent dans les rues.

CENTRE NORD DU COMMONWEALTH

Centrée autour de la ville de Malden, cette région du Commonwealth était à deux doigts de devenir inhabitable, bien avant la Grande Guerre. Il suffit d'observer le désintérêt flagrant de ses anciens habitants pour les questions de préservation de l'environnement. L'utilisation du lac Quannapowitt, au nord, comme décharge à déchets toxiques, est la parfaite incarnation de cet état d'esprit.

C'est l'une des raisons pour lesquelles la région est particulièrement inhospitalière pour les habitants des Terres désolées. Pour l'instant, seuls la colonie de Covenant, qui compte dix personnes, et l'asile d'aliénés sécurisé de Parsons montrent des signes d'activité humaine, en dehors des éventuels pillards.

COVENANT

Cette communauté soudée et protégée par des fortifications survit depuis plusieurs décennies dans les Terres désolées en faisant preuve d'une intolérance inflexible envers les humanoïdes synthétiques, les synthés. Depuis l'incident du Masque brisé à Diamond City, lors duquel un synthé péta les plombs, la fondatrice de la colonie, le docteur Roslyn Chambers, éprouve un antagonisme inébranlable envers les individus artificiels et cette doctrine est devenue un pilier des lois du village. Pour entrer dans la petite ville, il faut passer un test de reconnaissance vocale. Le docteur elle-même reconnaît qu'il n'est pas fiable, mais elle compte bien l'améliorer à l'avenir. Des dispositifs de défense sont installés tout autour de la ville et le dénommé Swanson monte la garde à la porte principale.

À deux pas de Covenant, Roslyn effectue des recherches dans un laboratoire secret pour mesurer le niveau d'infiltration des synthés dans sa localité et dans les Terres désolées en général. À l'heure actuelle, une femme dénommée Amelia Stockton est emprisonnée et placée sous la surveillance des gardes de Chambers. Elle a été amenée par le chasseur Manny. Amelia est effectivement une synthé qui a été échangée sans qu'elle s'en rende compte avec la vraie Amelia Stockton. Elle ne l'a jamais découvert et personne ne lui a révélé sa vraie nature, pas même son père, lequel était pourtant au courant.

GENERAL ATOMICS GALLERIA

Ce quartier commerçant test, construit avant la Grande Guerre, montrait ce à quoi ressemblerait la vie si tous les employés des boutiques étaient robotisés. Les lieux sont donc avant tout peuplés de modèles Mister Gutsy et Mister Handy qui ne se doutent pas une seconde qu'un conflit mondial est survenu.

Avant que l'holocauste nucléaire de 2077 ne mette un terme aux visites, un chef de projet supervisait la Galleria pour s'assurer du bon fonctionnement des robots. Hélas, le Directeur, un robot manager programmé dans la structure d'un Mister Gutsy, réprouvait les interventions dudit chef de projet et le tua pour l'empêcher d'entreprendre des actions qui, selon lui, nuisaient au site.

Depuis, la Galleria attend l'arrivée d'un nouveau superviseur. Tout individu qui s'approche de la zone est soumis à une série de questions pour savoir s'il s'agit de la bonne personne. Une situation avantageuse pour les gens qui désirent trouver refuge en ce lieu ou s'y ravitailler, les robots étant tous programmés pour fournir une assistance dans différentes tâches.

Nous vous indiquons les Mister Handy assignés à chaque zone du complexe de la General Atomics Galleria ainsi qu'une poignée d'informations à leurs sujets. Des Mister Gutsy font des rondes pour maintenir l'ordre, tandis que le Directeur, qui est lui aussi un Mister Gutsy, surveille l'installation depuis la tour de contrôle voisine.

- Entrée
    - Hôte d'accueil

- Gymnase de Madden's
    - Danny, un robot vendeur qui propose des drogues
    - Le Champion, un robot boxeur
    - Mack, un champion boxeur

- Magasin d'usine General Atomics
    - Pignon, un robot vendeur qui aime bien organiser des démonstrations avec ses marchandises.

- Handy Eats
    - Autoserveur du restaurant Handy Eats
    - Mister Handy cuisinier, prépare les repas

- Back Alley Bowling
    - Strike, propriétaire des lieux
    - Split tient le stand de restauration
    - Piste, un cuistot qui travaille pour Split
    - Strike, barman
    - Première quille, positionne les quilles

- Magasin Fallon's
    - Reg, vendeur

- Boulangerie Pinelli
    - Miette, caissier
    - Pudding, boulanger

- Café Slocum's Joe
    - Moka, serveur

ABRI 75

À l'origine, cet abri antiatomique a été conçu pour mener un programme secret de développement accéléré sur des humains. Entre-temps, une organisation de mercenaires, les Artilleurs, a envahi les lieux. Il ne reste plus aucun des résidents d'origine.

Pour plus d'informations sur l'Abri 75, voyez le *Chapitre 7 : Vault-Tec*, page 250.

MALDEN

Avant la Grande Guerre, Malden était une ville prospère, un fleuron de la recherche médicale. Le centre de recherches Med-Tek et l'hôpital mémorial Medford tiennent toujours debout, malgré le glissement de terrain qui a englouti une grosse portion des bâtiments implantés au nord.

Dans la région, il reste un collège et une infirmerie, une station de monorail souterrain, un poste de police et enfin le siège de l'entreprise Slocum's Joe, spécialisée dans la vente de café et de donuts. Les pillards se sont emparés de la station de monorail, pourtant surveillée par les synthés de l'Institut qui souhaitent débarrasser la zone de cette menace.

Le complexe Med-Tek est clos depuis la Grande Guerre. La plupart de ses occupants d'origine, utilisés comme cobayes, sont décédés. Les corps des sujets tests sont encore menottés dans des cellules ou des salles d'isolement, tandis que le reste du personnel a fini par se transformer en goules sauvages et continue de rôder dans les couloirs du bâtiment.

Un écorcheur s'est installé dans le gouffre. La nuit, il quitte son trou pour se nourrir et traque avec succès des brahmines, des pillards et autres habitants avant de retourner dans son antre au petit matin.

QUÊTES

- **Planque de matériel.** Il paraît que sous la General Atomics Galleria, des Mister Gutsy et des Mister Handy attendent dans une cache secrète, prêts à remplacer les robots de la zone ou à prendre leur place si le concept venait à être étendu. La Confrérie de l'Acier, en route pour le Commonwealth des Terres désolées, est au courant et voudrait exploiter ce matériel pour son compte. Ses membres récompenseront quiconque trouvera les robots et les remettra à la Confrérie.

OUEST DU COMMONWEALTH

À l'ouest de Boston, une vaste région où s'étend une succession de vallées dissimule des lotissements et des villages modestes implantés sur les berges de la rivière Charles. Loin du cours d'eau, le bastion relativement bien défendu de Fort Hagen est plutôt bien protégé contre les périls des Terres désolées. Au sud, l'échangeur d'une autoroute principale est devenu le refuge de mercenaires et de pillards de tout poil, autant dire que la zone regorge de dangers.

La survie d'un si grand nombre de pillards s'explique par l'existence d'une réserve fédérale de rations à l'ouest. Celle-ci est la source de ravitaillement des gangs des Terres désolées depuis un bon bout de temps.

USINE D'ASSEMBLAGE CORVEGA

Au sud de Lexington, l'usine qui appartenait autrefois à Corvega abrite un groupe important de pillards menés par un dénommé Jared. Les occupants nettoient régulièrement les passerelles et les bureaux de l'usine automobile, montant la garde pour éliminer les goules qui s'aventurent parfois dans le périmètre. Bien que la chaîne d'assemblage soit à l'arrêt, les lumières continuent d'éclairer le logo de l'entreprise et les façades des bâtiments, qu'on aperçoit à des lieues à la ronde. Les pillards ont pris le temps de piéger l'extérieur du terrain, ce qui accroît la difficulté des tentatives d'intrusion.

Jared, chef des occupants de l'usine d'assemblage, n'a qu'une idée en tête, mettre la main sur Mama Murphy, une femme qui prétend entrevoir l'avenir et voyage en compagnie des Miliciens actuellement retranchés dans le musée de la Liberté. Il a donc chargé ses hommes de la capturer et de tuer quiconque se dresserait en travers de leur route.

Points d'intérêt

Réserve fédérale de rations

Cette installation d'avant-guerre est uniquement destinée au stockage et à la distribution de vivres et autre matériel de première nécessité en cas d'urgence nationale. Entre-temps, des pillards menés par un individu futé du nom de Red Tourette ont investi les lieux. Ils ont installé un campement important au rez-de-chaussée. Quant aux quatre niveaux souterrains, ils ont systématiquement servi d'entrepôt pour les rations durant les siècles passés.

FORT HAGEN

L'Institut s'est emparé de l'enceinte bétonnée du centre de commandement qui sert à présent de base d'opérations à l'un de ses principaux agents, Conrad Kellogg. Les nombreux synthés qui occupent le complexe ont sécurisé le bâtiment et ses alentours.

Au-dessus du sol, le toit du fort dispose d'emplacements défensifs protégés par des sacs de sable, prêts à recevoir des tourelles ou des soldats armés. À l'intérieur du bâtiment, auquel on accède par le toit ou par le garage, des synthés et des robots Protectron défendent contre les intrusions une installation pourtant prévue pour accueillir des occupants humains.

Au sous-sol, un ascenseur sécurisé se trouve être l'unique accès conduisant au centre de commandement souterrain. Cette installation spacieuse bénéficie d'une défense redoutable. En effet, les synthés qui y résident se sont servis dans l'armurerie bien fournie et sont menés par un mercenaire impitoyable au service du programme Initiative, Kellogg.

Auparavant, les ordres de Kellogg consistaient à chercher et récupérer des ressources, des outils et des installations pour le compte de l'Institut. Depuis peu, les consignes ont changé pour s'orienter vers la découverte d'échantillons biologiques exploitables datant d'avant la Grande Guerre. Ses missions se sont concentrées sur la localisation et l'infiltration des vestiges de l'Abri 111, au nord-ouest de Boston.

Au travers des salles souterraines, les meubles et les équipements de l'Institut côtoient le matériel existant qui se voit complété par une alimentation électrique ou amélioré par l'ajout de technologie récente.

ÉCHANGEUR DE MASS PIKE

Deux autoroutes surélevées se croisent à la bordure sud des Terres désolées occidentales du Commonwealth. C'est ici, à l'échangeur de Mass Pike, que les mercenaires appelés les Artilleurs ont fondé un avant-poste défensif.

Des ascenseurs encore alimentés permettent de transiter entre les différents niveaux d'autoroute, ce qui évite aux mercenaires de devoir passer par la bretelle d'accès la plus proche. Sur les niveaux supérieurs de ces routes enchevêtrées, des Artilleurs chevronnés font la promotion de leur équipement de pointe, comprenant entre autres des armures assistées qu'ils ont retapées et des ensembles de la Confrérie de l'Acier récoltés lors de raids.

À la tête de cet avant-poste se trouvent deux individus dénommés Barnes et Winlock. Ces deux chefs sont extrêmement territoriaux et haïssent tous ceux qui pourraient nuire à leur réputation de mercenaires, encore en pleine construction. Ils ont recours à la menace et mettent leurs rivaux hors course, bien décidés à devenir les tueurs à gages les plus connus de l'ouest du Commonwealth.

ABRI 81

Les occupants de cet abri encore intact mènent une existence relativement paisible, puisqu'ils ne sont pas obligés de conduire des expériences dangereuses ou contraires à l'éthique. La moitié du complexe a subi une invasion de rataupes infectés, mais les occupants sont parvenus à isoler les sections victimes de cette calamité.

Pour plus d'informations sur l'Abri 81, voyez le *Chapitre 7 : Vault-Tec*, page 250.

GRAYGARDEN

Cette ferme pourvue d'une serre est située sur un terrain qui, peu avant la Grande Guerre, a servi à étudier les capacités d'autonomie des robots Mister Handy en matière de culture agricole. Le temps est passé et la zone est demeurée un havre de paix dans une région par ailleurs mortelle.

Encore aujourd'hui, trois Mister Handy supervisent la production de fruits et de légumes et récompensent les gens qui leur donnent un coup de main, à condition que ces derniers n'interfèrent pas avec leur mission ou celle des Mister Handy automatisés qui prennent soin de ce jardin luxuriant.

Les trois robots surveillants disposent chacun d'une personnalité qui rappelle des profils types d'émissions télévisées. Superviseur White est une machine qui a la main verte et agit pourtant comme une socialiste féministe. Superviseur Brown a le caractère d'un gentleman farmer âgé obsédé par la culture de fruits mutants, tandis que superviseur Green a une voix d'animateurs télé. Il s'agit du vendeur de la ferme qui négocie à sa façon avec les visiteurs de passage.

Le corps de ferme à proprement parler est un bâtiment décrépit avec un garage érigé à l'ouest. Il est actuellement occupé par T.S. Wallace, un scientifique féru de technologies d'avant-guerre et de recherches sur les radiations. Son travail lui a permis d'échapper aux rigueurs de la civilisation des Terres désolées et, d'ailleurs, il passe le plus clair de son temps chez lui où il poursuit ses études scientifiques.

SITE D'ÉCRASEMENT D'OVNI

Un objet inconnu s'est écrasé au sud de la brasserie Beantown. Son unique occupant, une créature de taille humaine à la peau verte revêtue d'une étrange combinaison futuriste, a réussi à s'extirper du véhicule et à se traîner, le corps en sang, jusqu'à une grotte voisine où il se terre. La créature est terrifiée, blessée et prompte à attaquer quiconque s'approche trop près à cause de la peur et de la douleur qu'elle éprouve.

La carcasse du véhicule est un disque fin équipé d'un système de propulsion inconnu. Des dés à quatre faces couverts de fourrure sont suspendus à l'intérieur du cockpit et les panneaux de contrôle sont tapissés de textes. L'appareil ne semble plus du tout opérationnel, sa technologie aussi bien que le langage utilisé demeurent incompréhensibles. Autour du site de l'accident, les arbres ont été abattus, incendiés ou carbonisés au point de devenir méconnaissables, ce qui laisse penser que l'atterrissage forcé fut à la fois explosif et horriblement étouffant.

Note : si vous êtes le meneur de jeu, sachez qu'il est possible d'introduire ce lieu par le biais d'un événement. Vous pouvez décider que l'ovni ne s'est pas encore écrasé et que l'accident se déroulera en cours de partie.

BRASSERIE BEANTOWN

Au nord de la rivière Charles, à deux pas de la ville de Boston, des pillards menés par un chef musclé du nom de Tom Delatour ont envahi cette brasserie de deux étages. Ces brigands des Terres désolées sont connus pour kidnapper des gens dans la région et les rançonner. Récemment, ils ont enlevé la sœur du chef des pillards installés dans la réserve fédérale de rations pour la troquer contre des vivres. Malheureusement, elle a été tuée lors d'une tentative d'évasion et les malfaiteurs s'efforcent d'étouffer l'affaire pour continuer à recevoir du ravitaillement. Une autre pillarde prénommée Sparta sévit dans la région au cas où la nouvelle éclaterait au grand jour.

La salle principale de la brasserie est une pièce spacieuse pourvue d'une série de passerelles, autant dire qu'il ne fait pas bon se trouver au beau milieu quand les pillards s'aperçoivent de votre présence. En outre, les épais murs bétonnés tiennent à l'écart les multiples périls des Terres désolées. L'entrée des visiteurs est constituée d'un guichet d'accueil et d'une boutique de souvenirs où l'on vendait des objets d'avant-guerre. À l'étage supérieur, un ancien bureau dissimule un cortège d'ordinateurs démontés ou cassés. De vieilles bouteilles de bière diverses et variées, encore intactes, traînent aux quatre coins du complexe.

QUÊTES

- **Pour un verre avec toi :** l'Institut, qui s'intéresse beaucoup à la bioscience et aux systèmes avancés, a entendu dire qu'un appareil mystérieux s'était écrasé avec son passager extraterrestre non loin de la brasserie Beantown. Il désire donc capturer le pilote, de préférence vivant. Malheureusement, les pillards de la brasserie ont aussi eu vent du crash et prévoient de récupérer les armes présentes sur le site. Quiconque s'immisce dans l'affaire pour recevoir une récompense a intérêt à choisir son camp, et vite.

CÔTE DU COMMONWEALTH

Destination touristique populaire avant la Grande Guerre, la côte est du Commonwealth est devenue, ironie du sort, la région la plus détestable. Super mutants, pillards et goules sauvages luttent pour le contrôle de cette zone et le zeppelin de la Confrérie de l'Acier qui doit s'amarrer à l'aéroport de Boston laisse présager que le calme ne sera pas de retour de sitôt.

Alors que le passé du reste du Commonwealth est directement lié à celui de la guerre d'Indépendance américaine, la zone côtière évoque une part sombre de l'histoire américaine. Depuis le procès des sorcières de Salem, le village en question est demeuré célèbre, même après la Grande Guerre. D'ailleurs, le musée de la Sorcellerie est toujours debout dans les parages.

À cause de la proximité de l'océan Atlantique, le coin grouille de fangeux. Nul ne saurait ignorer cette invasion. Pendant la période de reproduction, leurs effectifs deviennent ingérables et la zone plus dangereuse que jamais. Les voyageurs vigilants longent la frontière occidentale de la région côtière pour éviter les secteurs les plus périlleux.

Points d'intérêt

Dunwich Borers

Cette vieille mine possède une histoire sombre, ce qui explique que les habitants l'évitent soigneusement. Ceux qui se risquent à entrer ne reviennent presque jamais. Le sol est régulièrement agité de faibles secousses, comme si quelque chose d'énorme et de terrible se mouvait sous la surface. Ceux qui s'aventurent dans les profondeurs des tunnels pourront découvrir le visage partiellement dévoilé d'une gigantesque statue humanoïde enfouie dans les entrailles insondables de la mine.

SALEM

Après la Grande Guerre, les habitants de ce lieu devenu célèbre pour les procès en sorcellerie qui s'y sont déroulés ont cherché à le transformer en havre de civilisation parmi les Terres désolées du Commonwealth. Ils ont réussi leur plan et la renommée de la ville s'est répandue dans toute la région ; or, le temps aidant, les occupants sont devenus trop complaisants, car les pillards n'essayaient même pas d'attaquer.

Tout a changé quand les fangeux ont débarqué. Surgissant de l'océan, ils ont submergé le port et les maisons environnantes. Un seul habitant dénommé Barney Rook était prêt à se défendre, et nombre de gens moururent lors de la migration de la faune sauvage survenue il y a deux ans.

Encore aujourd'hui, Barney protège la région, il n'a toujours pas digéré que le conseil municipal lui interdise d'entraîner des miliciens comme il le souhaitait, mais le conseil n'existe plus, pas plus que le reste de la population d'ailleurs. Ils ne sont plus que deux à présent, Barney et son fusil de chasse, Reba.

Au centre de la ville, les stalles de marché abandonnées et l'église indiquent l'emplacement de l'ancienne place centrale, tandis que plus loin, les hangars à bateaux et le grand ponton accueillent des navires délabrés qui ne pourront plus jamais naviguer, à moins d'effectuer des réparations importantes.

Non loin de là, le centre de convalescence de Sandy Coves et le musée de la Sorcellerie n'ont pas bougé, mais ils n'ont pas vu trace de vie humaine depuis des siècles.

MUSÉE DE LA SORCELLERIE

Ce musée niché dans une église gothique porte un terrible secret qui n'a rien à voir avec la sorcellerie. Récemment, un groupe d'Artilleurs a reçu pour mission de trouver et transporter une mallette contenant des œufs d'écorcheurs, ce dont ils n'étaient pas au courant. À mi-chemin, les mercenaires se sont rendu compte que la mère des œufs les pistait. Ils se sont cachés dans le musée, où ils se sont retrouvés piégés et traqués par la créature qu'ils voulaient éviter à tout prix. Leurs cadavres reposent dans l'édifice, de même que l'écorcheuse encore vivante.

L'intérieur du bâtiment de pierre a subi les ravages du temps et les agissements de l'écorcheuse prisonnière n'ont rien arrangé. Quelques salles d'exposition sont restées hors d'atteinte de la créature. On y dépeint les châtiments appliqués aux personnes accusées de sorcellerie à une époque sordide, ainsi que la chronologie des événements qui ont poussé les habitants à infliger des traitements inhumains à leurs compatriotes.

À proximité du musée, sur une petite île à l'est, se trouve un chasseur Stingray Deluxe d'avant-guerre frappé en plein vol par une IEM, dans le sillage de la Grande Guerre. Même s'il ne peut plus voler, de nombreuses factions des Terres désolées convoitent les technologies et le matériel que renferme son lieu de repos inviolé.

CENTRE DE CONVALESCENCE DE SANDY COVES

Pendant les deux cents dernières années, les occupants de cette maison de retraite ont bénéficié des soins diligents de robots infirmiers encore au stade expérimental. Il faut cependant noter l'absence de nouvelles entrées durant cette période. Les patients n'ont pas non plus quitté les locaux au cours des bombardements de la Grande Guerre, et ils n'auront plus jamais la possibilité de fuir.

Le centre n'abrite plus que deux Mister Handy, l'un aide-soignant, l'autre réceptionniste, qui ne se sont toujours pas aperçus du décès de leurs patients et continuent de pourvoir aux besoins de ceux dont ils ont la charge.

Quand la Grande Guerre a éclaté, la plupart des occupants de la maison de retraite étaient dans leur lit. Il s'agissait de personnes âgées commençant à souffrir de démence sénile. L'une d'entre elles, Gladys, ne se trouvait pas dans le centre et a essayé de s'échapper la veille au soir. Gladys était une ancienne militaire compétente qui ne pensait plus clairement ; elle a planqué du matériel militaire dans sa chambre verrouillée, notamment des armes et des grenades, mais personne n'a le droit d'entrer sans l'autorisation des robots infirmiers.

LIBERTALIA

Ce port détruit, jonché d'épaves de barques et de navires, est la demeure de Miliciens reconvertis en pillards qui s'en servent de base des opérations. Les résidents ont riveté leurs habitations à un superpétrolier partiellement immergé au centre de la zone jusqu'à donner naissance à un village vertical. Le reste des bâtiments se compose de carcasses d'épaves reliées par des échafaudages en bois branlants et de ponts de fortune comblant les vides.

À l'origine, les Miliciens du Commonwealth des Terres désolées partaient de cette colonie pour aller aider d'autres habitants en échange de vivres. Cependant, leurs missions ne portaient pas tellement leurs fruits. Un beau jour, ils se mirent à piller des caravanes et ternirent la réputation des autres Miliciens à travers le Commonwealth. À l'heure actuelle, le campement est géré par l'ancien Milicien James Wire qui a baissé dans sa propre estime depuis qu'il a dû prendre des décisions extrêmes pour assurer la survie de son équipe. Encore aujourd'hui, il dirige Libertalia depuis le sommet du superpétrolier.

Étant donné qu'aucun des navires de Libertalia ne convient à la navigation, ils ont été transformés en habitations et en habitations « de fortune » qu'on retrouve dans n'importe quelle colonie, à ceci près qu'il faut les rafistoler régulièrement pour éviter qu'ils succombent aux ravages du temps et de la rouille.

AÉROPORT DE BOSTON

L'ancienne plaque tournante de la région du Grand Boston où des milliers de passagers affluaient est à présent un site abandonné qui regorge de dangers, peuplé de goules sauvages et de fangeux. Quand le niveau de la mer a monté à la suite de la Grande Guerre, les pistes de l'aéroport ont été immergées et les appareils rouillés sont tombés en morceaux dans les eaux profondes. Le terminal principal de l'aéroport est en ruines et n'est accessible qu'aux pillards les plus résolus, tandis que les parkings proches contiennent toujours les véhicules garés au moment où le conflit a éclaté.

Avant la Grande Guerre, les deux compagnies aériennes Skylanes Air et Horizon Airlines assuraient la majorité des vols au départ de Boston, mais Skylanes Air a peu à peu dérivé vers des activités peu recommandables, comme la contrebande d'armes, de munitions et de drogues qui passaient au travers des contrôles de sécurité de l'aéroport. Une femme dénommée Ness et ses collègues pillards ont entendu parler de l'affaire. En ce moment, ils fouillent l'aéroport et tous les avions qui se sont écrasés à cause des tirs d'IEM pendant la Grande Guerre pour mettre la main sur les précieuses marchandises de contrebande.

Compte tenu de la taille et de l'étendue de l'aéroport de Boston, ainsi que de ses infrastructures encore debout, il s'agit de la prochaine destination du *Prydwen*, le dirigeable de la Confrérie de l'Acier, lequel ne devrait pas tarder à s'amarrer.

PRYDWEN

Contrairement aux aérostats légers, majoritaires chez la Confrérie de l'Acier, le *Prydwen* est un dirigeable rénové pour soutenir une puissance de feu exceptionnelle. Pesant près de quarante mille tonnes à cause de son blindage, le vaisseau ne contient pas d'armement défensif, il sert à la place de transport de troupes et de plateforme d'atterrissage pour vertiptère. Il est donc pensé pour offrir un soutien aux forces présentes dans la zone d'intervention.

L'appareil rempli d'hydrogène dispose de nombreuses installations, dont une cantine, une clinique, un centre de commandement, des quartiers et des zones de stockage, ainsi qu'une boutique gérée par l'intendant. Le pont d'observation du centre de commandement est actuellement occupé par Arthur Maxson, chef de l'escouade qui se trouve à bord du vaisseau. À bord du *Prydwen*, il fait figure de jeune « Aîné » dont les idéaux sont toutefois une source d'inspiration. Selon lui, la Confrérie doit améliorer et préserver la technologie des Terres désolées, mais il n'est pas contre le principe que d'autres factions disposent d'un niveau technologique significatif. Il déteste néanmoins qu'on l'emploie à mauvais escient et missionne des troupes de la Confrérie pour éviter que des objets dangereux tombent entre de mauvaises mains. La principale raison qui explique l'arrivée du *Prydwen* à Boston réside dans la détection de signatures énergétiques importantes provenant du sous-sol de la ville. Pour l'instant, l'Aîné Maxson ne sait pas que l'Institut travaille sur un réacteur et fait donc preuve d'une curiosité circonspecte.

Malgré la présence de l'Aîné Maxson, le navire reste sous le commandement du capitaine-lancier Kells. Ce dernier assure l'entraînement et la formation des écuyers ainsi que le maintien de l'ordre dans l'équipage, tandis que Maxson veille sur les intérêts globaux de sa faction.

À ce jour, le *Prydwen* est amarré à l'aéroport de Boston, où la Confrérie compte fortifier sa position au fur et à mesure qu'elle explore et sécurise les Terres désolées du Commonwealth.

EASY CITY DOWNS

Easy City Downs. Ce qui était autrefois un hippodrome du Commonwealth de Nouvelle-Angleterre est devenu un repaire de brigands. Sous le regard de spectateurs installés sur des gradins délabrés, des robots parmi lesquels des Laserotrons, des eyebots, des Mister Handy et des Mister Gutsy s'affrontent sur le champ de courses afin de divertir les pillards locaux et leurs associés Tueurs à gages.

L'hippodrome est la propriété des Tueurs à gages, une organisation criminelle au fonctionnement assez libre avec à sa tête Ernie-le-Pressé. Sous la gestion du boss, l'hippodrome a gagné en popularité parmi le gibier de potence des Terres désolées, ce qui a rapporté un bon paquet de capsules à Ernie.

Ernie a clairement signifié à ses voisins qu'il ne voulait pas de visiteurs et qu'il tirerait à vue sur les intrus. Au contraire, les pillards des gangs associés peuvent y faire un saut sans craindre de représailles.

Étant donné que les courses nécessitent un grand nombre de robots, il existe pas mal de modèles de rechange ainsi qu'une « écurie » où l'on stocke et répare les machines. Les Tueurs à gages accèdent sans peine aux terminaux installés aux quatre coins de la zone afin de modifier l'état et l'humeur des robots, mais surtout d'activer les capacités et les modes des participants à tout moment.

QUÊTES

- **Juste un faux pas :** James Wire est le chef des pillards de Libertalia, d'anciens Miliciens aux abois, contraints de se livrer au banditisme et à des activités illégales, mais la situation pourrait se retourner. Un groupe de Miliciens menés par des survivants du massacre de Quincy cherchent à rebâtir l'organisation et même si leurs anciens camarades de Libertalia sont tombés au fond du gouffre, ils peuvent encore être sauvés. Si vous pouviez les convaincre de faire de nouveau régner la loi et d'escorter des caravanes en échange de vivres, les pillards de Libertalia réintégreraient la civilisation…

- **Qui vole un œuf :** le Réseau du Rail protège les synthés en cavale, tandis que la Confrérie de l'Acier les traque pour les éliminer. Desdemona, la dirigeante du Réseau du Rail, a appris que la Confrérie conservait une liste de synthés sur le pont d'observation du *Prydwen*, dans le centre de commandement. Si quelqu'un parvenait à entrer dans le dirigeable, voler la liste et la remplacer par un faux, la Confrérie se mettrait immédiatement sur la piste des ennemis humains du Réseau pendant que ce dernier pourrait se concentrer sur la protection de synthés qu'il ne connaissait pas encore parmi les Terres désolées du Commonwealth.

NATICK ET LA MER LUMINESCENTE

Couverte d'un voile perpétuel de brume irradiée, la région de la Mer luminescente doit sa dévastation totale à l'impact direct de la bombe nucléaire qui a frappé durant la Grande Guerre. Avant de se rapprocher de la zone d'impact ou, tout simplement, de déambuler dans le coin, les voyageurs ont intérêt à faire le stock de drogues ou à revêtir un équipement adéquat pour éviter les effets à long terme des radiations, ces tueuses invisibles, qui émanent de ce que les habitants appellent le cratère d'Atome.

Des bâtiments sont toujours debout, mais ceux qui n'ont pas été réduits à l'état de gravats par l'explosion nucléaire sont à présent recouverts d'une épaisse couche de poussière et de cendre radioactives qui rendent impossible toute tentative d'intrusion. Les voyageurs qui désirent se rincer le gosier ne trouveront que des flaques d'eau irradiées, et même les nuages gorgés de pluie qui traversent la région deviennent irradiés et vont répandre leur fluide mortel dans les Terres désolées lors d'orages radioactifs dangereux.

Au nord, une poignée de plantes et d'animaux ont survécu dans la ville de Natick, tandis qu'au sud, il faut compter sur le pire que les Terres désolées aient à offrir, comme des goules, des mutants, et autres abominations.

Points d'intérêt

Vol Skylanes 1665

Frappé par l'onde de choc de la bombe nucléaire de 2077, cet avion s'est écrasé à l'est de l'épicentre de l'explosion. L'appareil est en morceaux, mais des caisses, des mallettes et autres bagages jonchent les débris de l'épave. Une cache secrète recelant des armes, des drogues et des biftons, des produits de contrebande que la compagnie aérienne transportait, est dissimulée dans un compartiment. L'illégalité de ces marchandises est confirmée par le court manifeste glissé à l'intérieur de la cachette.

Bureaux d'Atlantic

À première vue, on pourrait croire que ces bureaux répartis sur deux étages ont été piégés avec des mines laser pour repousser les dangers des Terres désolées. En réalité, les explosifs ont avant tout pour but de garder prisonnières les goules vivant au sous-sol. Autrement, le principal intérêt du bâtiment réside dans le fait qu'il s'agit de l'un des rares lieux d'avant-guerre encore debout dans la région de la Mer luminescente.

ABRI 95

Au départ, Vault-Tec avait conçu cet abri pour mener un programme de désintoxication. Au bout de cinq ans, un agent de l'entreprise devait ouvrir une cachette contenant des drogues et révéler sa présence aux résidents. Quoi qu'il en soit, tous les occupants d'origine ont disparu et une troupe d'Artilleurs mercenaires s'est emparée des lieux qui sont devenus leur base d'opérations.

Pour plus d'informations sur l'Abri 95, voyez le *Chapitre 7 : Vault-Tec*, page 254.

CRATÈRE D'ATOME

Épicentre de l'explosion nucléaire qui a frappé Boston et sa région en 2077, cette zone est toujours fortement irradiée par les retombées radioactives remontant pourtant à plusieurs siècles. Bizarrement, elle a attiré l'attention d'une poignée d'individus. Un groupe qui se fait appeler les Enfants d'Atome s'est rendu en pèlerinage sur le site et continue d'y vivre, insensible aux radiations pour une raison qu'on ignore.

Cette secte pacifique vénère la radioactivité et la fission de l'atome, elle est déterminée à répandre la parole divine de l'Atome luminescent et le mythe de sa création parmi les habitants du Commonwealth. Menés par Isolde, une femme aussi calme que résolue, les adeptes encouragent l'utilisation d'armes nucléaires et y participent, puisqu'ils sont persuadés que l'univers est né d'une explosion. Sinon, ils n'ont pas envie d'entrer en conflit avec les autres factions du Commonwealth.

Par ailleurs, la secte se méfie des agissements d'un super mutant voisin, le docteur Brian Virgil. Cet ancien membre de l'Institut s'est inoculé une variante du virus à évolution forcée pour survivre dans la Mer luminescente où il se cache toujours. Il désire redevenir humain, ce qui nécessite de trouver un remède qu'il a oublié dans les laboratoires de l'Institut durant sa fuite.

SITE DE SURVEILLANCE

Silo nucléaire d'avant-guerre, on développait dans cet avant-poste militaire de nouvelles ogives compatibles avec les missiles balistiques à longue portée, prêts à frapper en cas de guerre nucléaire mondiale. Malheureusement, il était trop tard pour terminer les recherches en cours et faire feu avec les réserves d'armes nucléaires déjà au point. Le personnel de l'armée s'est retrouvé piégé dans le complexe sécurisé lorsqu'une bombe nucléaire a explosé, à la fin de l'année 2077. Avec le temps, les militaires ont succombé aux radiations de la zone et sont devenus les goules sauvages qui hantent à présent le site.

Des siècles plus tard, les Enfants d'Atome ont découvert l'installation et l'un des fidèles a voulu l'explorer. Après avoir activé la séquence de lancement de l'appareil de distribution des missiles balistiques à longue portée, le dénommé frère Henri fut massacré par les goules sauvages avant d'avoir pu faire usage de son arsenal. Son geste a provoqué le verrouillage de l'avant-poste, si bien que pour entrer, il faut arriver à franchir les portes blindées et à esquiver les goules prisonnières.

Les factions intéressées par la récupération des stocks nucléaires du site tels que la Confrérie de l'Acier ou les Enfants d'Atome doivent trouver une autre solution pour accéder à l'intérieur. Quant à savoir s'il s'agit d'une bonne ou d'une mauvaise idée, il revient à ceux qui se lancent dans cette entreprise d'en juger.

QUÊTES

- **Voyage fissionnel :** frère Ogden de l'Église des Enfants de l'Atome a une requête étrange. Il prévoit de quitter le cratère d'Atome pour partir commercer à l'extérieur de la Mer luminescente. Malheureusement pour lui, les habitants des autres régions rechignent à laisser un individu avec un tel passif s'installer près de chez eux. Ogden est à la recherche d'un associé pour lui servir d'escorte et de médiateur auprès des marchands des colonies potentiellement hostiles.

- **Effet de surprise :** les Miliciens des Terres désolées du Commonwealth sont profondément préoccupés par les rumeurs concernant l'arsenal nucléaire du site de surveillance. Ils ont donc prévu d'envoyer une équipe de spécialistes démanteler les ogives. Cependant, la Confrérie de l'Acier et les Enfants d'Atome ont aussi des vues sur le complexe et s'opposent à la destruction d'une technologie précieuse. En outre, trouver une cache pour les cœurs radioactifs sans porter atteinte à la faune locale représente un sacré défi pour les maigres ressources des Miliciens.

QUINCY ET LE SUD DU COMMONWEALTH

Au sud du Commonwealth, à l'est des pièges de la Mer luminescente, Quincy et sa banlieue ont subi de plein fouet la montée du niveau des océans, comme le prouvent les marécages et les étendues d'eau stagnante qui ponctuent le paysage. Les super mutants, les pillards et une faune hostile quadrillent la zone, où l'on n'est jamais vraiment à l'abri.

La ville de Quincy à proprement parler, de même qu'une bonne partie de la région, est sous le contrôle d'un groupe d'Artilleurs, ne laissant que peu de place aux fragments de civilisation qui ne représentent aucun danger pour les voyageurs, pillards ou autres. Les mercenaires ont établi leur base sur la Place des Artilleurs, près de la rivière Charles dont le cours a été détourné vers l'ouest. C'est à partir de là qu'ils se sont répandus aux quatre coins des Terres désolées.

Les villes de Jamaica Plain et West Roxbury ont également un passé sordide, leur exploration pourrait rapporter gros à des voyageurs aventureux qui devront toutefois affronter ou éviter les menaces tapies dans ces localités.

La région abrite aussi un lieu de villégiature insulaire, Spectacle Island, qui n'est plus habitable depuis que les sonars anti-fangeux des pylônes ne fonctionnent plus et ont attiré l'attention de la faune locale. L'île est prête à accueillir une nouvelle colonie, mais il faudra un peu de travail pour qu'elle redevienne le havre de paix d'antan.

Points d'intérêt

Place des Artilleurs

Le bâtiment était un centre de diffusion de Galaxy News Radio avant la Grande Guerre, mais depuis, un groupe d'Artilleurs en a pris possession. Il est devenu le quartier général des mercenaires dans les Terres désolées du Commonwealth et c'est depuis cet endroit qu'un homme féroce, mais dévoué, le capitaine Wes, a contribué à la croissance rapide de la puissance de sa faction.

TUNNEL DE MASS PIKE EST ET OUEST

Le tunnel de Mass Pike est une route souterraine, construite avant la guerre, passant sous Diamond City et Hardware Town. Les pillards en ont pris possession récemment et ont rendu l'accès aux entrées occidentales et orientales particulièrement dangereuses.

Pour dissuader les intrus, les tunnels sont truffés de mines à fragmentation. Les occupants connaissent leur emplacement afin d'éviter les accidents.

Au centre de la route, un tunnel de service permet de quitter la chaussée souterraine et de gagner un site de rationnement de la police où les pillards se sont allègrement servis pour nourrir les habitants des tunnels.

Comme il s'agit d'une enclave criminelle importante dans une zone centrale des Terres désolées du Commonwealth, plusieurs groupes sont préoccupés par le danger qu'elle représente pour le commun des mortels. En effet, le tunnel de Mass Pike permet d'accéder à différents quartiers de Boston, il est relativement facile à défendre et il est infesté de pillards sans foi ni loi. De nombreux responsables discutent volontiers de projets pour éradiquer la vermine qui prolifère et ainsi améliorer la sécurité de Diamond City et des régions environnantes.

RUINES DE QUINCY

Autrefois, la ville de Quincy faisait partie des colonies les plus peuplées et prospères du Commonwealth, mais tout a changé le jour où les Artilleurs ont attaqué. Quand Clint, un Milicien, se retourna contre son ancien employeur, convaincu que l'organisation ne rétablirait sans doute jamais la paix dans la région, il partit en mis-

sion à la tête d'une bande de mercenaires, les Artilleurs, pour envahir la ville et s'en emparer pour son compte.

À présent, les Artilleurs contrôlent la ville tandis que les habitants en ont été chassés et contraints de prendre la fuite. Des sentinelles veillent en continu en périphérie de la colonie en cas de retour des citadins ou d'invasion planifiée par une autre faction. Dans le même temps, le chef des Artilleurs de Quincy, le dénommé sergent Baker, monte la garde depuis le clocher de l'église. Armé d'un lance-missile Fat Man, il est prêt à dégommer quiconque poserait un orteil sur son territoire.

Au sein du poste de police de Quincy, l'Artilleuse Tessa est préparée à affronter les problèmes rencontrés en bordure de la ville. Elle a une nette préférence pour le combat rapproché et, grâce à son armure assistée, elle a les moyens de s'y adonner. Ses pillards ont remarqué non loin la présence d'un Protectron désactivé de la police, mais ils ne disposent pas des capacités nécessaires pour le démonter et doivent donc vivre avec cette épée de Damoclès suspendue au-dessus de la tête.

La ville contient des immeubles, une église, une pharmacie et un restaurant. Le seul commerce qui tourne encore est le magasin d'alcool, reconverti en saloon pour les Artilleurs qui profitent de la réserve de ce commerce d'avant-guerre.

WEST ROXBURY

West Roxbury est un quartier du sud de Boston, situé juste au nord de la Place des Artilleurs. Pourtant, il n'est pas encore tombé entre les mains des mercenaires à cause de la prolifération des super mutants, notamment au lycée Shaw. L'histoire du coin n'a rien d'exceptionnel, contrairement aux bâtiments et aux installations qui s'y trouvent.

Par exemple, le plus grand magasin de la célèbre chaîne Fallon's, qu'on retrouve à travers tout le Commonwealth, est implanté à West Roxbury. Équipement et matériel d'occasion pour l'éclairage, électronique, décoration, bijoux et vêtements n'attendent que les visiteurs prêts à braver les super mutants qui se tapissent à l'intérieur. Un Protectron en état de marche est branché sur un des murs, mais il n'a jamais été activé et n'offre donc aucun soutien contre les dangers du magasin, à moins de le démarrer.

Avant la Grande Guerre, le lycée Shaw était un établissement scolaire défaillant où le proviseur encourageait l'usage de substances nootropes pour améliorer les performances des élèves. Toutefois, son plan se retourna contre lui et contribua à la création d'une bande de délinquants parfaitement organisés et d'une intelligence redoutable qui profitèrent de leurs capacités cognitives pour faire chanter le proviseur et pirater son terminal afin d'inventer de fausses notes de service à l'attention des professeurs. On trouve encore des témoignages de cette histoire dans les bâtiments qui n'ont pas été saccagés par les super mutants. Les visiteurs doivent aussi se méfier des molosses mutants qui écument la cafétéria, à la recherche de restes et de détritus. Si jamais vous vous décidez à braver les dangers du lycée, sachez que les super mutants n'ont pas consommé les restes de Mentats destinés aux expériences du proviseur. Ils n'attendent que d'être ramassés par des aventuriers des Terres désolées.

CENTRE HOSPITALIER MILTON

Cet hôpital haut de six étages, où l'on soignait une multitude de patients avant la guerre, a décidé, pour des raisons économiques, de remplacer le personnel médical par une flotte de Mister Handy infirmier, de Docteurs Handy et de Protectrons secouristes. Après la guerre, la corruption des données et une programmation médiocre ont conduit les robots à défendre le centre médical avec une férocité sauvage. Depuis ce jour, les individus qui ont réussi à entrer dans le bâtiment sans passer de vie à trépas se comptent sur les doigts d'une main.

Parmi ceux qui ont trouvé refuge dans l'hôpital, nombre de survivants ont découvert que le sous-sol était l'un des rares niveaux encore sécurisés. C'est ici que la goule Sinjin se terre avec sa bande de malfaiteurs. Elle n'hésite pas à kidnapper des gens pour obtenir une rançon et se montre très rancunière. Dès qu'elle se sent menacée ou que ses plans tombent à l'eau, elle pète les plombs.

Bien que l'hôpital en lui-même soit en piteux état, l'un des ascenseurs et les distributeurs de Nuka Cola fonctionnent toujours, car ni les goules ni les réfugiés n'y touchent. Les aventuriers à la recherche de capsules et de rafraîchissements à troquer n'ont qu'à braver les dangers de l'hôpital pour récupérer les bouteilles encore pleines. L'établissement contient aussi des appareils et du matériel médical, des médicaments et des outils pour soigner les blessures graves. Pour les utiliser à leur plein potentiel, il faut cependant disposer de compétences solides (ou d'un robot de soins reprogrammé).

Points d'intérêt

Stationnement de Milton

Après la Grande Guerre, un esprit diabolique fut assez malsain pour transformer ce parking souterrain en dédale tortueux de couloirs mortels. Le garage est truffé de pièges qui entravent la progression des habitants des Terres désolées. Celui qui parvient au bout du labyrinthe découvre deux cellules verrouillées contenant des objets d'une valeur inestimable. L'ouverture de l'une des cellules déclenche un piège incendiaire et destructeur dans l'autre. Il s'agit de l'ultime test du labyrinthe qui oblige le visiteur à choisir le trésor qu'il est prêt à sacrifier.

JAMAICA PLAIN

Avant la Grande Guerre, la ville de Jamaica Plain, implantée au nord-ouest de Quincy, avait un plan. Pour augmenter l'activité touristique et injecter de l'argent dans une économie en chute libre, le conseil municipal voulut créer un piège à touristes. Le maire fit construire le Trésor de Jamaica Plain au sous-sol de l'hôtel de ville, une capsule temporelle garnie de babioles produites par les artisans locaux et les habitants, ainsi que des artefacts historiques de la région. Le maire tenait aussi à ce qu'il soit défendu et dépensa au total trente-neuf millions de dollars pour installer des systèmes de sécurité au sous-sol. Une fois achevé, le projet fut un fiasco retentissant. Les visiteurs se firent rares, les médias n'y accordèrent que peu d'attention et l'économie de la ville demeura chancelante avant la chute des bombes.

À présent, cette localité est une aubaine pour les goules sauvages qui repoussent les chasseurs de trésors ayant entendu parler des immenses richesses enfouies dans le coin. Malgré tout, on raconte qu'une exploratrice dénommée Sal a réuni un groupe pour découvrir ce qui était dissimulé dans le sous-sol de l'hôtel de ville protégé par des systèmes de défense de pointe. Malheureusement, elle est morte au cours de l'expédition, tuée par les goules qui infestent la zone, mais son esprit vit dans le cœur de ses compagnons d'aventure, toujours à la recherche de la salle secrète au contenu énigmatique…

Outre le trésor qui demeure l'attraction principale, Jamaica Plain était une ville solidement bâtie qui a bien encaissé l'explosion nucléaire de la Mer luminescente. Les ruines sont bien conservées, notamment la grande église avec son clocher et ses nombreux logements. Même si les survivants des Terres désolées n'ont pas encore transformé la ville en bastion ou en colonie, cela pourrait changer, pourvu que quelqu'un se décide à la reprendre de force aux goules qui y résident.

SPECTACLE ISLAND

Au large de la côte sud-est de Boston se trouve une île aménagée, devenue inhospitalière depuis que des pillards l'ont assaillie et massacré tous ses habitants, laissant les installations à l'abandon. Après cette tragédie, la balise à l'origine destinée à repousser les fangeux est tombée en panne. Pour établir une base permanente sur l'île, il faut auparavant réactiver et entretenir le sonar répulsif. Les habitants ne seront pas incommodés par le signal sonore, perceptible uniquement par la faune sauvage. Toutefois, trouver la bonne fréquence au moment de réparer la balise constitue un défi à part entière : les fangeux qui occupent l'île ne seront pas ravis de l'entendre fonctionner de nouveau.

L'île abrite non seulement des bâtiments en ruine pouvant servir de refuge, mais aussi des épaves de vieux navires abandonnés le long de la côte. Face au continent, un hangar à bateaux cache une barque qui flotte encore et permet à un groupe réduit d'effectuer la traversée, tandis que de l'autre côté de l'île, un remorqueur échoué offre un abri idéal en cas d'intempéries.

CAMBRIDGE

Avant la Grande Guerre, Cambridge était célèbre pour son campus et ses résidences datant du XX^{e} siècle. Le Commonwealth Institue of Technology, joyau de la ville, fut réduit à l'état de gravats, comme le reste de Boston.

Cependant, une nouvelle organisation née des cendres de la guerre éprouve un attrait similaire pour les avancées technologiques, l'apprentissage et la recherche. L'Institut est le jumeau maléfique qui a perverti le but premier du C.I.T., mais reste déterminé à faire progresser l'humanité au travers de découvertes scientifiques. Pour plus d'informations sur l'Institut, voyez le *Chapitre 6 : Entreprises de l'Amérique d'avant-guerre*, page 245.

D'autres factions sont à l'œuvre dans les ruines de Cambridge. Le Réseau du Rail continue d'exfiltrer des synthés en douce, une petite escouade de la Confrérie de l'Acier se planque depuis plusieurs mois dans la zone et des Artilleurs ainsi que des bandes de pillards de tout poil écument le coin, à la recherche de débris de la civilisation qui pourraient s'avérer utiles.

La région possède un panel d'anciennes installations de pierre, de métal ou de béton qui tiennent toujours debout. Hôpitaux, magasins, résidences universitaires, église et centres de recherche, refuges pour certains, pièges mortels pour d'autres.

Points d'intérêt

Cratère de Cambridge

L'ogive qui frappa la Mer luminescente, visant une installation militaire, fut peut-être l'explosion nucléaire la plus importante du Commonwealth, mais pas la seule. Une tête nucléaire moins puissante a frappé le centre de Cambridge, rasant un quartier entier et creusant un cratère radioactif. Un groupe de goules encore saines d'esprit a décidé de s'y rendre pour des raisons de sécurité, mais les niveaux de radiation élevés les ont transformées en goules sauvages.

COLLEGE SQUARE

À l'est de Cambridge, un croisement entre trois rues a été le théâtre d'une bataille titanesque. Les vestiges des combats sont encore visibles sous forme de barricades et d'obstacles qui devaient empêcher une force importante de goules sauvages de s'emparer de la place. Les pillards postés en défense ont néanmoins été submergés et leurs cadavres jonchent les lieux.

Sous College Square, les pillards se sont battus jusqu'au dernier dans la gare souterraine, où les goules sauvages ont maintenant élu domicile. Quelques zones inhabitables sont piégées et il semblerait que les goules les aient évitées jusqu'à présent. En revanche, c'est le lieu parfait pour saccager et dévaliser un bastion de pillards sans donner l'alerte aux brigands en question.

On raconte aussi qu'au milieu de la nuit, une plainte sourde, gutturale, émane de l'entrée de la station College Square. Les râles d'une goule sauvage d'une puissance incommensurable. Les radiations ont provoqué chez elle des modifications organiques tout à fait uniques et même si elle ne se comporte pas comme un chef de meute, la menace qu'elle représente est devenue une légende parmi les habitants des Terres désolées qui s'approchent un peu trop près de la place.

COMMISSARIAT DE CAMBRIDGE

L'escouade de reconnaissance Gladius de la Confrérie de l'Acier a rallié les Terres désolées du Commonwealth pour retrouver l'escouade de reconnaissance Artemis, mais aussi récolter des informations sur la région et récupérer des technologies. Malheureusement, dès qu'elle est arrivée à proximité de Boston, elle a été prise à parti par des pillards bien préparés et compétents qui ont pris le dessus. Les survivants ont réussi à se frayer un passage jusqu'au commissariat de Cambridge et à le barricader, perdant pas mal de matériel et d'équipement en chemin.

Le commissariat est une bonne structure défensive, le bâtiment solide est entouré de postes de défense en métal et les membres de la Confrérie de l'Acier disposent d'une puissance de feu suffisante pour repousser les menaces voisines. Toutefois, ces derniers savent qu'une horde gigantesque de goules sauvages déferle sur Cambridge. Haylen, le scribe de la Confrérie, envoie des messages à la tour radio de la station tandis que le Paladin Danse, le chef d'escouade, et le dernier Chevalier, Rhys, se concentrent sur la défense de la cour.

Si l'escouade du Paladin survit, elle prévoit de partir à la recherche d'un transmetteur puissant dans les Terres désolées pour demander des renforts à la Confrérie de l'Acier. Sachant que le *Prydwen* a accosté dans les parages, sa mission pourrait porter ses fruits.

Comme la Confrérie se repose beaucoup sur les armes à feu et les armures technologiquement avancées, le commissariat est bien fourni en matière de provisions, d'armes, de munitions et de matériel en tout genre. En revanche, l'escouade de reconnaissance Gladius a perdu l'équipement nécessaire à la réparation de leur armure assisté dès les premiers obstacles rencontrés dans les Terres désolées. Ses membres sont aux abois, leurs jours sont comptés.

RUINES DU C.I.T., L'INSTITUT

Le Commonwealth Institute of Technology tombe en ruines depuis des siècles, sans demeurer inactif pour autant. Des individus évoluent souvent dans les environs, bien qu'ils se fassent attaquer par des super mutants qu'ils éliminent avec férocité et professionnalisme. La raison de cette activité ? Les ruines des bâtiments sont bel et bien inoccupées, mais pas le complexe souterrain de l'Institut. Ce dernier envoie ses chasseurs de synthés au milieu des vestiges du C.I.T. avant le début de chaque mission, assurant ainsi une bonne défense des différents points d'accès.

Quant au complexe de l'Institut à proprement parler, on ne trouve pas de lieu plus impeccable dans tout le Commonwealth. Dans cette installation souterraine, une section centrale de forme cylindrique s'articule sur quatre étages venant entourer le cœur. Les étages supérieurs contiennent les zones d'habitations et les salles de réunion, tandis que les étages inférieurs sont dédiés à la recherche et au développement.

Au dernier étage, les quatre ailes séparées correspondent aux quatre domaines d'étude privilégiés de l'Institut. Au sud-est, les laboratoires de robotique, au sud-ouest, le programme de rétention des synthétiques, au nord-ouest, les systèmes avancés et au nord-est, la bioscience. Chaque département dispose de salles de stockage, de matériel et d'installations facilitant la poursuite de ses objectifs. Au centre, les quartiers communs comprennent une aile médicale, une cafétéria, une salle de repos et un magasin de vêtements.

Chaque département est supervisé par un directeur, mais le dirigeant suprême de l'Institut est un homme que beaucoup appellent « Père », car son ADN vierge de toute trace de radiation est utilisé pour la création des derniers modèles de synthés. À l'origine, il s'appelle Shaun et serait le fils de l'Unique Survivant de l'Abri 111, au nord de Sanctuary Hills.

Bioscience : dirigé par Clayton Holdren, un homme orgueilleux, mais amical, ce département se concentre sur les recherches médicales, génétiques et botaniques pour assurer le bien-être et la santé des membres de l'Institut. Bien que les scientifiques conservent des échantillons du virus à évolution forcé, responsable de l'apparition des super mutants, on raconte que le département développe un remède pour lutter contre ce mal.

Le projet animal synthétique du département en est à ses débuts, toutefois l'équipe a déjà créé des corbeaux et des gorilles et vient à peine de démarrer les essais sur le terrain. Il est possible de découvrir ou recueillir des spécimens de la faune des Terres désolées pour le compte du département de bioscience, ou bien de l'épauler dans ses expériences.

Rétention des synthétiques : le but du département est de s'assurer que les synthés fabriqués par l'Institut restent sous son contrôle. Pour ce faire, il a conçu des synthés de combat améliorés dotés d'une personnalité sous-développée, des chasseurs, pour ramener ou si nécessaire détruire les synthés rebelles.

Comme le Dr Zimmer, un homme résolu d'âge moyen et directeur actuel du bureau de rétention des synthés, est en déplacement, le département est temporairement sous la garde de Justin Ayo. Nombreux sont ceux qui considèrent qu'il dirige le bureau pour assouvir ses objectifs personnels et non pour le bien de l'Institut. Son attitude est tellement catastrophique que l'agent de terrain, le docteur William Moseley, a souvent dû servir d'intermédiaire entre le directeur Ayo et les autres responsables du département, mais les tensions restent vivaces. Justin Ayo a besoin d'aide pour traquer les synthés à travers le Commonwealth et tolère difficilement l'échec.

Systèmes avancés : cette division se consacre aux projets top secret, aux armes et armures avancées, ainsi qu'à des technologies d'ordre théorique comme le système de téléportation de l'Institut. Actuellement, les chercheurs ont pour objectif de créer un réacteur à fusion pour alimenter le complexe et lui permettre de progresser.

Les installations comprennent un petit laboratoire et un stand de tir où l'on teste l'armement, ainsi que la salle du réacteur. Ce dernier est situé dans un secteur où l'accès est restreint à cause des possibilités de sabotage qui mettraient en danger l'ensemble du bâtiment.

Madison Li, directrice du département, est une penseuse altruiste frustrée que l'Institut refuse d'aider les habitants du Commonwealth avec les moyens dont il dispose. Le fonctionnement de l'organisation la met hors d'elle, avec cette manie de dissimuler les vérités qui dérangent comme la disparition du scientifique Brian Virgil et la condamnation de son laboratoire. Elle aimerait lever le voile sur cette affaire et voudrait que l'Institut poursuive un objectif humaniste.

Robotique : dédié à la production de masse des synthés et leur introduction au sein de l'Institut, le département s'occupe aussi de la réparation et de la réinitialisation des androïdes que lui apporte la division de rétention des synthés. Pour le moment, les scientifiques ne rencontrent pas de problème avec l'approvisionnement en matière première, mais si la situation venait à changer, l'Institut récompenserait tous ceux qui l'aideraient à maintenir à flot son niveau de production.

Le département est dirigé par Alan Binet et son fils, Liam Binet. Contrairement à Alan qui est un pur produit de l'Institut, Liam est un fervent pacifiste qui, depuis plusieurs années, aide des synthés à s'échapper du complexe, sans jamais révéler son identité au Réseau du Rail.

Pour plus d'informations sur l'Institut, voyez le *Chapitre 6 : Entreprises de l'Amérique d'avant-guerre*, page 245.

QUÊTES

- **Un dernier adieu :** avant de devenir une goule, John Hancock, maire de Goodneighbor, a perdu son ancien partenaire qui a succombé aux radiations du cratère de Cambridge en s'approchant trop près du centre. Il craint de se transformer en goule sauvage en s'aventurant dans la zone, mais désire récupérer le corps pour lui offrir une sépulture décente et faire son deuil. Sa partenaire actuelle tient à ce qu'il aille jusqu'au bout.

- **Un rêve devenu réalité :** Madison Li, responsable des systèmes avancés, souhaite que les technologies de l'Institut profitent aux survivants des Terres désolées et n'a droit qu'à un seul essai. Elle veut se servir des semences du département de bioscience pour aider au développement d'une colonie. Si son plan fonctionne, les habitants du Commonwealth auront accès à une source de nourriture fiable pendant plusieurs décennies. Malheureusement, la Confrérie de l'Acier a eu vent de ses efforts et prévoit de voler les récoltes et les graines laissées sans surveillance pour son compte.

CHARLESTOWN

La région située entre Cambridge et la rivière Charles abritait autrefois les plus anciens quartiers de Boston. Au centre se trouve le campement caravanier de Bunker Hill, connu pour la présence de goules, ainsi que le bâtiment de Weatherby Savings and Loan, sur lequel trône l'*U.S.S. Constitution*.

Au nord de Charlestown, l'ancien siège du Bureau de l'alcool, de la drogue, du tabac, des armes et des lasers, ou B.A.D.T.A.L., est toujours là. Des groupes de pillards ont tenté d'accéder à l'armurerie, mais ils ont été stoppés dans leur progression par les tourelles automatiques spécialement prévues pour ce genre d'intrusion. Compte tenu des missions du B.A.D.T.A.L., des armes à feu et des lasers sont probablement entreposés dans l'édifice, ainsi que des drogues, conservées à l'abri dans un coffre.

Charlestown compte de nombreux bâtiments, ce qui paraît normal pour une ville imbriquée dans une ville, comme une laverie automatique encore debout et des immeubles d'habitation. En revanche, le coin est aussi devenu la cachette de pillards qui s'esquivent en douce pour prendre leur dose et un antre de perdition où la consommation de drogue a décollé.

BUNKER HILL

Autour de l'immense cénotaphe blanc dédié aux soldats du passé tombés pour l'Amérique, la colonie a évolué pour répondre aux besoins des caravaniers à la recherche d'une oasis au milieu des Terres désolées lorsqu'ils transitent d'un havre de civilisation à l'autre. Ainsi, Bunker Hill est protégé par un mur élevé dont le pan sud comporte le portail principal.

À l'intérieur de la colonie, au sous-sol de l'entrepôt du vieux Stockton, se trouve une modeste installation du Réseau du Rail où l'on prépare les synthés sur le plan physique et moral à quitter le Commonwealth. Cette activité n'a pas échappé à l'Institut, lequel aimerait grandement qu'on l'aide à rayer définitivement le Réseau du Rail de la carte de la ville. Des visiteurs réguliers, parmi lesquels des marchands travaillant pour Stockton, vendent à l'Institut les informations qu'ils récoltent durant leur passage à Bunker Hill en échange d'argent et de Stimpaks.

Autrefois, avant le délitement des Miliciens, ces derniers protégeaient la colonie des pillards et des brigands. Depuis peu, cette tâche a échu aux membres du Réseau du Rail ainsi qu'aux gardes et aux mercenaires dont les caravaniers de passage négocient les services. Néanmoins, ces mêmes mercenaires ont l'habitude de retourner leur veste dès qu'un client leur promet une paie plus alléchante ou qu'une meilleure occasion se présente à eux. Pour assurer sa sécurité, la ville a aussi bénéficié des décisions de la maire Kessler. Quand les Miliciens ont abandonné la défense de la colonie, Kessler a entamé des négociations avec les pillards des environs. En échange d'un tribut versé à intervalle régulier, les bandits laissent Bunker Hill tranquille. Comme il s'agit d'une étape habituelle pour les négociants qui vont et viennent, Kessler a eu jusqu'à présent assez de capsules pour remplir sa part du contrat, mais elle sait que la situation ne durera pas éternellement. Un jour ou l'autre, les pillards exigeront plus, ou bien le flot de marchands se tarira.

U.S.S. CONSTITUTION

Construit en 1797, ce navire est un majestueux archétype de l'âge d'or des galions et a joué un rôle prépondérant dans des batailles navales des États-Unis. Avec le temps, il a fini par être dépassé lors des engagements militaires et mis en cale sèche avant d'être transformé en pièce de musée. Dans les années qui ont suivi la Grande Guerre, le vénérable bâtiment a subi des modifications, comme l'ajout d'un lance-roquettes NX-42 et d'équipement électronique qui lui permet de s'envoler et de servir de transport aérien. Il a actuellement besoin de réparation, puisqu'il s'est écrasé sur la banque Weatherby Savings and Loan, à l'est de Charlestown.

Le robot sentinelle chargé de la surveillance du navire, Ironsides, était à l'origine le guide touristique du temps où la frégate était en cale sèche. À l'époque de la Grande Guerre, il a subi des dysfonctionnements et des surchauffes qui ont fini par corrompre et endommager ses programmes. Depuis, il se prend pour le capitaine du bâtiment et le seul officier encore en vie de l'armée des États-Unis, c'est donc à lui qu'incombe la responsabilité de gérer l'ensemble de l'administration. Malgré l'âge et l'état de délabrement de l'*U.S.S. Constitution*, il a prévu de poursuivre les réparations pour voler jusqu'à l'océan et mener une attaque dans les eaux territoriales chinoises. Il s'y est déjà essayé, ce qui a abouti à l'atterrissage forcé sur les locaux de la banque Weatherby Savings and Loan où le navire repose toujours. Si jamais il parvenait à regagner le port de Boston, nul ne sait comment l'équipage réagirait en apprenant l'existence du sous-marin *Yangtze* qui y est amarré.

Points d'intérêt

Camp de récupérateurs

À quelques pas de l'*U.S.S. Constitution* en direction de l'ouest, des récupérateurs ont établi leur camp de base et prévoient de piller le navire. Comme ils ont remarqué un trou sous la coque, ils comptent passer par là pour aborder l'ancienne frégate et repousser ses occupants robotiques. Ils pourront ainsi la recycler, tandis que son équipage n'aura plus jamais à affronter la dévastation des Terres désolées. Le camp en lui-même se compose d'un bureau vide et d'un feu de camp qui brûle à l'extérieur, mais les récupérateurs et leur leader informelle, Mandy Stiles, s'y sentent chez eux.

QUÊTES

- **L'ennemi intérieur :** l'Institut surveille la région de Bunker Hill depuis un bon bout de temps et les synthés qui prennent la poudre d'escampette sont traqués par les chasseurs de l'Institut qui les rattrapent en un temps record. Il n'existe qu'une seule explication : un traître se cache à Bunker Hill. Quelqu'un file des infos sur l'exfiltration des synthés, lesquels sont pistés dès qu'ils bougent ne serait-ce que le petit doigt. Le vieux Stockton, propriétaire de l'entrepôt où le Réseau du Rail a établi son QG local, tient à ce qu'on retrouve ces traîtres et qu'on s'occupe de leur cas avant que Bunker Hill ne soit plus assez sûre pour planquer les transfuges.

LES FENS

Les Fens, qui étaient un quartier de Boston avant que la Grande Guerre n'éclate, possèdent une population spécifique qui se compose de pillards et de super mutants rôdant dans les rues pour mettre la main sur tout ce qui est susceptible d'allonger leur espérance de vie. Mais on y trouve aussi quelque chose de spécial, une des colonies les plus inspirantes, avancées et civilisées de l'ensemble des Terres désolées du Commonwealth : Diamond City.

Les forces de sécurité de Diamond City s'aventurent parfois en banlieue de la ville, partout où une intervention paraît nécessaire, mais de manière générale, leurs effectifs sont encore trop restreints pour faire la différence ailleurs qu'au sein de Diamond City.

La région n'a pas que des avantages. C'est ici que se cachait le célèbre fantôme des Fens. Ce tueur en série exposait les cadavres macabres de ses victimes dans les égouts, comme s'il adressait une plaisanterie lugubre à

la police. On suppose qu'il n'a jamais été arrêté avant la Grande Guerre et qu'il est mort en même temps que les autres habitants de Boston lors de l'holocauste.

DIAMOND CITY

Le « beau diamant vert » est la colonie la plus importante des Terres désolées du Commonwealth. Fortifiée de tous côtés et défendue par une milice aux couleurs de l'ancienne équipe de baseball, Diamond City est certainement la ville la plus sûre de la région.

Avant la Grande Guerre, Diamond City s'articulait autour de Fenway Park, un stade de baseball populaire. Les gens affluaient pour trouver refuge sur les gradins qui les protégeaient des éléments, et la structure constituait également un symbole de civilisation qui dissuadait les assauts de bandits sans foi ni loi. Le temps passa, la colonie développa sa propre économie et les individus se répartirent en fonction de leur réussite sociale entre les « Gradins supérieurs », réservés aux habitants prospères, et le « Parterre », où vit le reste des habitants.

Points d'intérêt

Épave de l'*U.S.S. Riptide*

Le régiment local se servait du remorqueur de l'U.S. Navy pour transporter du matériel sur les rivières de la ville et déplacer des navires lorsque la situation l'exigeait. Au début de la Grande Guerre, il s'est coincé entre les tabliers relevés du Charles River Dam Bridge, le pont basculant des Fens.

Depuis ce temps, l'*U.S.S. Riptide* est devenu le refuge de pillards qui ont reconverti la barge emplie de matériel militaire que tirait le bateau pour créer un campement modeste, mais bien approvisionné d'où ils lancent des raids.

Science ! Center

Cette cabane de fortune se trouve à Diamond City. En son sein, un couple de scientifiques, professeur Scara et docteur Duff, mènent des recherches variées dans les Terres désolées du Commonwealth. Le bâtiment en lui-même, alliant béton et tôle ondulée, abrite du matériel scientifique et des écrits qui recensent les résultats d'innombrables expériences. Ces derniers sont surtout le produit du caractère expéditif de Duff, qui papillonne d'une expérimentation à l'autre. Au contraire, sa femme, la professeur Scara, se concentre sur un seul sujet à la fois et attend d'en avoir terminé avant de passer à autre chose.

Marbre

À Diamond City, on trouve une poignée de cabanes et d'appartements à louer. Il existe cependant une maison bien plus luxueuse. Le propriétaire précédent de Marbre, une maison spacieuse, a agrandi les lieux en achetant les bâtiments adjacents qu'il a combinés entre eux. Entre la surface habitable et l'emplacement, au cœur du quartier marchand de Diamond City, on comprend mieux son prix qui s'élève à 2 000 capsules. Pour l'acquérir, il faut se rendre à la mairie de Diamond City.

L'habitation est alimentée par le réseau électrique de Diamond City, mais ne comporte aucun équipement de première nécessité et peu de meubles, ce qui permet au nouvel acquéreur de le décorer selon son goût. Un groupe de pillards des Terres désolées pourrait facilement en faire sa nouvelle demeure ou son camp de base sans apporter de modification drastique.

École

Monsieur Zwicky s'occupe de ce petit établissement scolaire qui accueille les quelques enfants vivant à Diamond City. Comme il passe le plus clair de son temps dans le bâtiment, il a rénové l'étage supérieur pour en faire son domicile. Ainsi, il est toujours disponible pour prodiguer son aide et ses conseils en matière d'éducation. M. Zwicky reçoit souvent l'aide d'une professeur robotique appelée mademoiselle Edna. Ce modèle de Miss Nanny parle avec un accent français et pense qu'il s'agit du résultat d'une expérience sur le ressenti des émotions. Elle est persuadée que M. Zwicky et elle sont devenus très proches sur le plan intime, mais elle n'ose pas exprimer ses sentiments, craignant que sa nature artificielle soit un frein à leur relation.

Chapelle de toutes les confessions

Diamond City est une ville cosmopolite où transitent et vivent des gens aux origines et aux confessions diverses et variées. La Chapelle de toutes les confessions est donc née pour combler un vide. Cette église encourage la méditation sur la nature du divin et le concept de sacré sous toutes ses formes.

Le pasteur Clements est le responsable de la Chapelle de toutes les confessions. Il a pour rôle de guider les fidèles, seuls ou en groupe, durant les moments de prière, de méditation ou de contemplation, et d'accomplir des cérémonies religieuses. Il admet néanmoins ne pas connaître parfaitement les rituels des autres religions et a besoin de l'aide des croyants pour pouvoir les accompagner sur le chemin de leur foi.

Parmi les aspects rébarbatifs de Diamond City, il faut savoir que les goules sont victimes d'une discrimination terrible. Quand le maire McDonouh a fait campagne pour son élection, il a promis de chasser les goules de la colonie et c'est exactement ce qui s'est produit dès qu'il a intégré l'hôtel de ville. Aussitôt élu, il a les a toutes expulsées. Nombre d'entre elles ont trouvé refuge dans la localité voisine de Goodneighbor.

Toutefois, certains habitants de Diamond City soupçonnent le maire de dissimuler sa véritable nature. Ils pensent qu'il s'agit d'un synthé sorti de l'Institut, mais pour l'instant, la recherche de preuves génère beaucoup de problèmes et peu de résultats.

CHOICE CHOPS

Choice Chops est la principale source d'approvisionnement en viande pour les habitants de Diamond City. Misant avant tout sur la viande de brahmine disponible en abondance, Polly, la propriétaire, est aussi capable de fournir d'autres types de viande aux clients qui le lui demandent. Les morceaux de brahmine sont issus de l'élevage de la famille Codman qui habite les Gradins supérieurs de Diamond City.

Polly est une artiste. Quand elle ne s'occupe pas des tâches quotidiennes qui vont de pair avec la gestion d'une boucherie, elle s'adonne à la danse et à la poésie. Elle a un caractère bien trempé et compte des amis dans différents milieux de Diamond City qui l'acceptent telle qu'elle est. Ses relations avec la famille Codman demeurent prospères, bien que ces derniers aient tendance à détourner le regard en présence des clients de la boucherie, et même de Polly.

À Choice Chops, un grand frigo à viande sert à stocker la nourriture et à éviter qu'elle pourrisse au contact de l'atmosphère du Commonwealth. Polly a ses quartiers à l'arrière de la boutique, constitués d'une cuisine et d'un lit.

LA MAISON COLONIALE

Ce bar implanté à Diamond City est l'établissement proposant alcool et divertissement le plus fréquenté de la région. Il y plane une atmosphère de civilisation et une esthétique rappelant l'époque d'avant-guerre. Nombre de clients viennent des quatre coins de la colonie pour profiter des rafraîchissements à la carte. Son rival principal est l'Auberge de l'abri. Elle fait à la fois office d'hôtel et de bar et se situe également en ville. Un aspect rustique et propret, un bon positionnement assurent à la Maison coloniale la fidélité de sa clientèle régulière.

Points d'intérêt

Bureau du maire : le bureau du maire McDonough se trouve dans la partie sud du stade de Diamond City. Pour y accéder, il faut obligatoirement passer par un ascenseur surveillé du mur extérieur. Le bureau à proprement parler était autrefois la loge des commentateurs sportifs et dispose donc d'une vue dégagée sur le terrain, ce qui permet au maire de tenir à l'œil ses électeurs.

En dehors du maire, les bureaux sont occupés par sa secrétaire, Geneva, qui appuie son programme, et Danny Sullivan qui garde l'entrée principale de la ville ainsi que l'ascenseur de McDonough.

Le meneur de jeu peut changer de maire durant son scénario et considérer que son prédécesseur a été assassiné ou mis à la porte. Cet événement donnerait une chance aux personnages joueurs d'exercer leur influence sur la population, d'obtenir des votes en échange de petits travaux et de faveurs, ou bien de convaincre les habitants que le candidat qu'ils soutiennent possède les qualités requises. D'autant plus si le candidat en question est un membre de leur groupe !

Le tenancier de la Maison coloniale, Henry Cooke, est une figure controversée. Il se montre amical envers les clients qui fréquentent son établissement, mais d'un autre côté, on raconte qu'il a une liaison avec une femme mariée du nom de Darcy Pembroke. Le mari de cette dernière est au courant et compte préserver l'unité de sa famille pour le bien de son fils et de son honneur blessé.

Comme si cela ne suffisait pas à le placer dans une position délicate, Henry a aussi des liens avec deux organisations célèbres. Premièrement, il joue les informateurs secrets pour l'insaisissable Institut. Deuxièmement, il a passé des accords avec un dealeur de Stimpaks dangereux du nom de Marowski pour faire entrer des substances illicites en douce à l'intérieur de la ville, au nez et à la barbe du maire.

MARCHÉ DE DIAMOND CITY

Ce marché est certainement le plus important et le plus diversifié du Commonwealth. Il est possible de s'y procurer des armes et des armures, ainsi que du matériel de première nécessité ou des médicaments et de s'offrir les services des établissements voisins. Le marché ouvre tous les jours à huit heures du matin, tout en sachant que certaines boutiques prolongent leurs horaires, à l'exemple du surplus de Diamond City.

Le terrain dégagé du marché est dominé en son centre par le stand de Power Noodles, une gigantesque tour qu'on aperçoit depuis n'importe quel endroit de la ville et qui sert souvent de repère pour les voyageurs ou de point de rendez-vous où les petits groupes se rassemblent avant de gagner une autre destination.

CHEM-I-CARE

Pour le magasin censé être le mieux fourni de Diamond City, Chem-I-Care paraît étonnamment vide. Avec quelques étagères renfoncées dans un coin du marché, le magasin propose des drogues et du matériel de premiers secours aux clients qui ont les moyens de se les offrir. L'entrée est cernée de publicités, mélange d'affiches d'avant-guerre et de panneaux rédigés à la main, vantant l'efficacité et les vertus des marchandises.

Son propriétaire, Solomon, est un homme bordélique, une qualité que partage sa maison voisine. Celle-ci est jonchée de détritus, de drogues et de produits destinés au magasin. Elle ne contient rien d'autre. Comme Solomon a consciencieusement testé ses propres marchandises, il est en mesure de renseigner les clients selon leurs besoins spécifiques. Ce qui explique le désordre et le laxisme dont son habitation et son lieu de stockage sont victimes.

Solomon a souvent besoin de produits végétaux et animaux aux propriétés psychotropes naturelles pour concocter de nouvelles fournées qu'il vend directement au lieu de passer par des fournisseurs. Pour satisfaire sa demande, des aventuriers entreprenants ont tout intérêt à proposer leurs services pour dénicher les ingrédients rares des Terres désolées.

COMMONWEALTH WEAPONRY

Arturo Rodriguez, spécialiste et fana de flingues, est le principal fournisseur d'armes de Diamond City. Il possède un étal sur la place du marché où il propose un catalogue varié d'armes à feu, de lasers et d'armes plus confidentielles en usage dans les Terres désolées du Commonwealth. Le présentoir aéré ne contient qu'un échantillon de marchandises, car Arturo préfère se servir dans sa réserve quand un client conclut un achat. On peut lui passer des commandes de matériel unique ou spécialisé, comme une arme de collection ou un arsenal particulièrement dévastateur. Enfin, il peut fournir des armures assistées aux habitants des Terres désolées qui en cherchent, à condition qu'ils aient assez de capsules pour s'offrir cet équipement encombrant.

À côté de l'étal se trouve le matériel indispensable pour garder son arme en parfait état. Cette section comprend des outils pour réparer et inventer de l'armement létal à partir de pièces récupérées dans les Terres désolées.

Arturo vit avec sa fille Nina dans une maison qui jouxte son stand. Celle-ci se rend à l'école de Diamond City et se méfie des nouveaux venus ou des gens que son père ne lui a pas présentés.

SURPLUS DE DIAMOND CITY

Ouvert vingt-quatre heures sur vingt-quatre, le magasin pourvoit aux besoins des clients à tout moment, du moins lorsque la marchandise est en stock. Étant donné le chaos que représente la vie dans les Terres désolées, la boutique propose tout ce qui a un tant soit peu de valeur, comme de la nourriture, des armes, des armures, des drogues, du matériel de premiers secours et tout ce que les habitants viennent revendre.

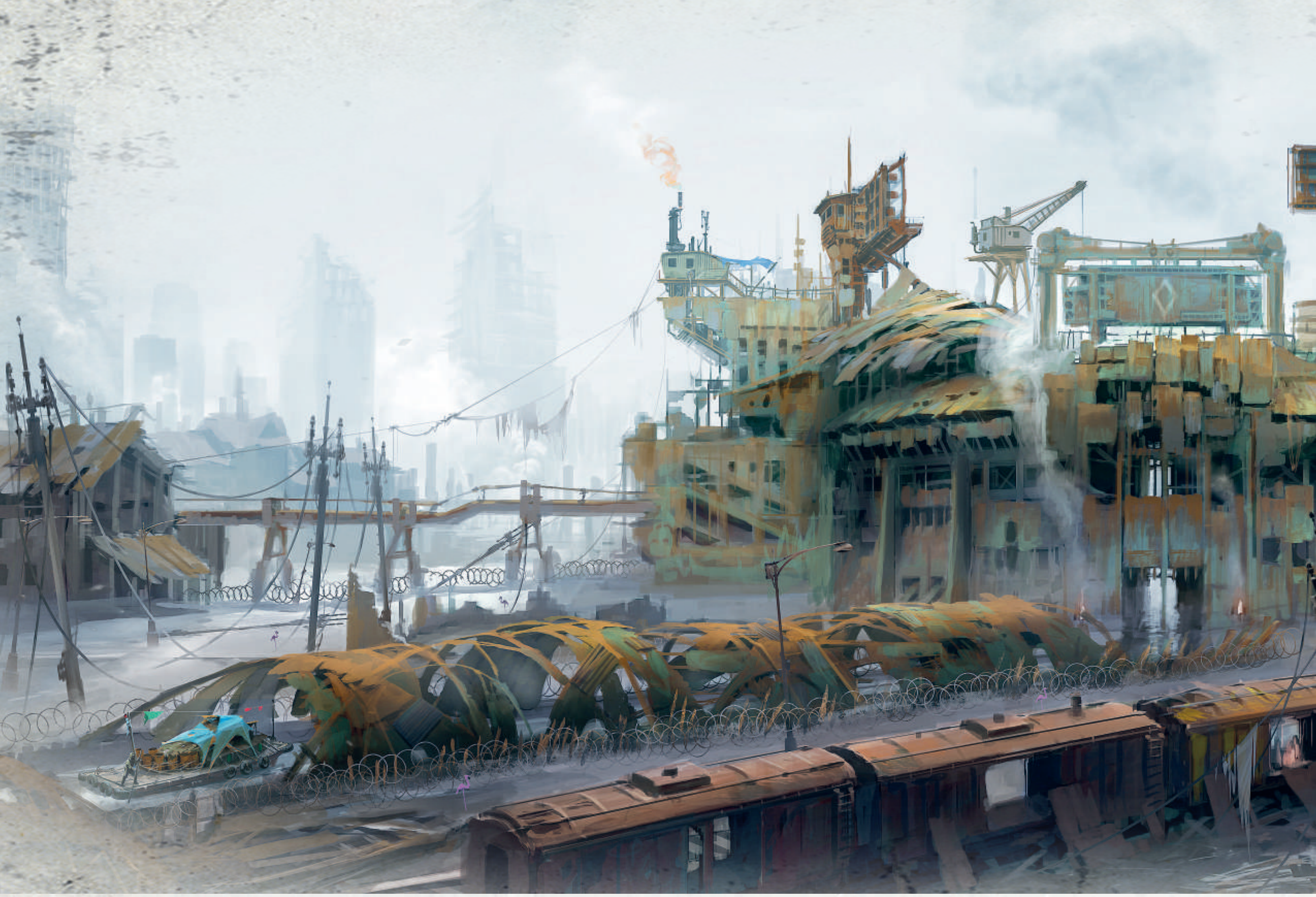
La journée, le magasin est tenu par Myrna, mécanicienne de talent et partisane du complot anti-synthétique. Quand elle n'est pas derrière le comptoir, elle bricole ou se livre à des diatribes enflammées contre l'Institut. Ses arguments découlent de sa peur panique d'une incursion secrète de synthés à Diamond City.

La nuit, le robot assistant de Myrna surnommé Percy prend le relais. Percy est un Mister Handy reprogrammé dont la carcasse brisée traînait dans les Terres désolées. Comme il est capable d'assurer un service continu aux citoyens de Diamond City, l'argent entre nuit et jour dans les caisses du surplus. Seul bémol, un défaut de programmation l'empêche parfois d'inventorier correctement le matériel proposé à la vente.

SOUS-SOL DE FALLON'S

À l'inverse des stands de marché en plein air, le sous-sol de Fallon's est un magasin de vêtement souterrain construit dans la cave de la maison de Becky Fallon. Il propose une large gamme d'habits d'avant-guerre pour adultes et enfants, ainsi que des tenues de travail pour les ouvriers de Diamond City. Un client à la recherche de matériel de couture trouvera son bonheur, au milieu des boutons, des pinces, des aiguilles et du fil indispensables pour aider les gens à ravauder leurs vêtements d'avant-guerre.

L'intérieur de la boutique est tapissé de tôle ondulée. Les mannequins disposés le long des murs présentent les produits disponibles à la vente. L'extérieur du magasin a le même aspect rouillé, et comporte en plus des affiches « SOLDES » et une grande pancarte « FALLON'S » qui renseignent les passants sur les offres en cours.



Becky est très attachée à la bonne marche de son commerce, aussi se montre-t-elle soupçonneuse envers les voleurs en puissance et les étrangers de passage à Diamond City. Depuis que son mari, Charlie, a été kidnappé avant 2287 par des agents synthétiques de l'Institut, elle déteste l'organisation et ses motivations. Elle tient rancune aux forces de sécurité de Diamond City qui, selon elles, n'ont pas suffisamment enquêté pour le retrouver et ne sont plus d'aucune utilité maintenant qu'il s'est volatilisé pour de bon.

SUPER SALON DE KATHY ET JOHN

La famille monoparentale composée de Cathy et John détient ce salon de coiffure de Diamond City à l'appellation fautive. L'établissement propose ses services à tous les clients qui s'arrêtent pour se refaire une beauté. Cathy est une femme d'âge moyen qui ne cesse de critiquer son fils John. Elle lui crie dessus à longueur de journée et l'incendie d'une voix tonnante lorsqu'il commet des erreurs que son coiffeur de père n'aurait jamais faites. C'en est au point que les traumatismes de John se manifestent par des symptômes physiques : il est devenu sourd d'une oreille. Tout le monde est au courant de leur relation malsaine, mais pour l'instant, aucun habitant de Diamond City n'a levé le petit doigt pour y mettre fin.

John est un adolescent qui marche dans les traces de son père en exerçant comme lui le métier de styliste capillaire et il coupe régulièrement les cheveux des personnalités de la ville. Ce privilège a son importance, étant donné que sa mère est persuadée que la secrétaire du maire est une synthé, mais depuis que John coiffe Geneva, celui-ci est convaincu du contraire.

Note : discutez avec vos joueurs et assurez-vous d'avoir leur feu vert pour aborder le thème de la maltraitance avant d'introduire dans vos parties des éléments problématiques tels que la relation qu'entretiennent Cathy et John.

MEGA SURGERY CENTER

Docteur Crocker et docteur Sun gèrent ce centre médical du marché de Diamond City. La devanture est une cahute ouverte qui fait la publicité pour les opérations de maux en tout genre et de chirurgie reconstructive. Le docteur Sun se charge du comptoir, il vend des kits de premiers

secours aux voyageurs et propose des traitements d'appoint aux patients, par exemple pour réduire les symptômes des radiations ou remédier aux addictions à la drogue. Les médecins sont aussi d'excellents chimistes. Ils mettent à disposition leur laboratoire aux clients qui veulent s'essayer aux recherches médicales.

Contrairement au docteur Sun, un homme aimable qui traite tout le monde avec respect, le docteur Crocker a un comportement très inquiétant. Il est certes un chirurgien chevronné, mais il se soucie un peu trop de l'apparence de ses patients. À cause de cette obsession, il néglige la sécurité de ses clients et les a mis en danger à plusieurs reprises. Ce comportement n'est pas lié à une quelconque préoccupation professionnelle, en effet, le médecin considère que les gens laids ont moins de valeur que les autres. Autant dire qu'il a énormément de préjugés envers une bonne partie des habitants de Diamond City.

Récemment, Earl Sterling, qui travaillait pour l'Auberge de l'abri, a demandé discrètement au docteur Crocker de l'opérer pour magnifier son visage qu'il trouvait affreux. Avec sa manie de l'esthétique, le médecin a trituré le visage de monsieur Sterling plus longtemps que nécessaire et effectué des changements superflus qui ont mis la vie d'Earl en danger, puis provoqué sa mort. Docteur Crocker a dissimulé le cadavre, mais l'angoisse et la culpabilité continuent de le ronger.

POWER NOODLES

Au beau milieu de Diamond City se dresse une tour vertigineuse qui toise les constructions alentour de toute sa hauteur. Cet énorme pilier constitué d'un assemblage de plaques métalliques, de câbles et de tissus hydrofuges abrite deux installations incontournables : le générateur principal qui alimente toute la ville et un stand de restauration rapide qui vend des nouilles aux citoyens et aux voyageurs.

Le restaurant, tenu par un robot du nom de Takahashi, encercle la tour centrale. La cuisine est située directement derrière le bar. Takahashi est connu pour n'avoir qu'une seule ligne de dialogue programmée, à savoir « Nan-ni shimasho-ka ? », qui signifie « Qu'est-ce qu'on sert aujourd'hui ? ». Ce défaut est susceptible de frustrer les nouveaux venus qui ne sont pas au courant. Si le restaurant reste ouvert malgré cette imperfection et des tarifs élevés, c'est parce que Takahashi sert des nouilles délicieuses.

Dans la colonie de Diamond City, le Power Noodles est associé à une histoire tragique. Il y a cinquante-huit ans, le premier synthé à visage humain fut découvert dans un bar qui occupait l'emplacement de l'actuel restaurant. L'individu se trouvait dans l'établissement sans que nul ne se doute de sa nature artificielle, jusqu'à ce que sa joue le gratte, conséquence d'un dysfonctionnement ou d'un programme, et qu'il se mette à attaquer les gens à une vitesse effroyable. De nombreux citoyens périrent avant que les forces de sécurité neutralisent l'assassin. Les habitants découvrirent alors l'intérieur plastifié du premier synthé à visage humain. Cet événement provoqua envers l'Institut un sentiment d'animosité qui est toujours d'actualité.

LE SWATTERS

Les décorations aux couleurs de l'équipe de baseball de Diamond City font la fierté de la ville. La présence d'une boutique sur ce thème paraît donc inévitable. Le magasin est spécialisé dans les bibelots liés au baseball et à l'équipe locale, on y trouve des gants, des battes et des vêtements aux couleurs des joueurs de Fenway Park. Le bâtiment est surmonté d'une batte de baseball surdimensionnée frappée du mot « SWATTERS ».

Moe, le propriétaire des lieux, partage volontiers l'idée qu'il se fait du baseball tel qu'on le pratiquait avant. Il ne croit pas une seconde que le matériel était utilisé lors de compétitions amicales. Appuyant son argumentation sur les vêtements rembourrés, les casques grillagés et les battes, il est persuadé que les participants s'adonnaient à un jeu sanglant. Selon Moe, un match de baseball impliquait deux équipes qui s'affrontaient jusqu'à ce que mort s'ensuive ; les battes des défunts étaient ensuite remises à leurs enfants.

À l'arrière du magasin se trouve l'entrée vers l'appartement de Moe qui contient d'autres objets de collection. À l'extérieur, un panneau affiche les portraits des individus recherchés et la prime offerte pour leur capture. Outre le profil de la cible, les posters fournissent aussi des informations sur les modalités de paiement et l'identité du commanditaire qui versera la récompense une fois que le chasseur de primes aura fait son office.

RADIO DE DIAMOND CITY

Cette radio diffuse de la musique et des informations aux quatre coins du Commonwealth depuis une caravane en métal montée sur pilotis dans le petit lac situé dans un coin de Diamond City. La station tient en fait dans le bureau de son créateur. La caravane au toit surmontée d'antennes est facilement identifiable. En outre, plus les habitants se rapprochent, plus le signal est clair. L'intérieur de l'installation est assez spartiate, contenant juste le matériel radio et un lit à une place.

Travis Miles, l'animateur radio dont la voix résonne dans les Terres désolées, a plus d'ambition que de talent. À cause de son manque de confiance et du stress, il arrive souvent que, durant ses transmissions, il se lance dans des phrases interminables qui n'ont ni queue ni tête, qu'il marmonne à la fin de ses messages ou qu'il partage des exclamations terrifiées avec le monde entier. Il veut prendre de l'assurance et s'exprimer avec plus d'aisance, pas uniquement pour le bien de la radio, mais aussi pour attirer l'attention de la serveuse de l'Auberge de l'abri, Scarlett, qui lui a tapé dans l'œil.

PUBLICK OCCURRENCES

Avec sa presse implantée à l'intérieur de Diamond City et ses reporters aguerries, les bureaux du Publick Occurrences impriment leurs journaux et les distribuent dans le reste du Commonwealth avec une rapidité toute professionnelle. En revanche, l'équipe n'a pas bonne réputation dans la ville. Depuis qu'elle s'est attiré les foudres du maire McDonough (qui est probablement un synthé, comme le journal le suggère), la journaliste Piper Wright a été condamnée à un exil temporaire.

Piper est la directrice de Publick Occurrences. Avec sa sœur cadette Nat, elles s'occupent des affaires courantes, comme les interviews, l'écriture des articles et la vente du journal. À cause de ce que les deux sœurs appellent « la vérité brute et sans fard », elles ont beaucoup de détracteurs.

Dans les bureaux de Publick Occurrences, Nat poursuit le travail de sa sœur absente. Le bâtiment contient d'anciens journaux tassés dans des cartons qui traînent un peu partout, ainsi que des meubles de rangement et des papiers recelant des informations sur les Terres désolées du Commonwealth que les sœurs jugent bonnes à savoir pour les habitants.

AGENCE DE DÉTECTIVES VALENTINE

Se résumant à une simple pièce et sa chambre à coucher voisine, l'agence de détectives Valentine est gérée par le détective privé et synthétique Nick Valentine. Son travail consiste à calmer les inquiétudes des citoyens au sujet des disparitions, des trahisons et d'affaires personnelles en tout genre… contre paiement. Il travaille avec Ellie

Perkins, sa secrétaire. Chacun a son bureau au milieu des commodes, des boîtes de rangement et autre bric-à-brac qui meublent l'agence.

Nick Valentine est l'un des deux synthés conçus par l'Institut qui est capable de penser par lui-même. Contrairement à l'autre modèle qui pouvait se fabriquer une personnalité à partir de rien, Nick a puisé son inspiration dans un éventail de personnes réelles. Nick Valentine est un ancien officier de la police de Boston qui a vécu avant la guerre. Il a dû passer un scanner cérébral dans le cadre du traitement d'un syndrome de stress post-traumatique survenu après la perte de sa femme, assassinée par un chef mafieux. Nick a entendu dire que le meurtrier en question, Edward Winters, est devenu une goule lorsque les bombes ont explosé, pendant la Grande Guerre. C'est pourquoi le fichier du meurtrier traîne grand ouvert sur l'un des bureaux de l'agence.

Bien que des habitants de Diamond City continuent de se méfier de Nick à cause de sa nature synthétique, beaucoup d'entre eux mettent leurs craintes de côté lorsqu'ils ont besoin de ses services. Ainsi, il est rarement au chômage et les citoyens n'ont pas de réaction violente quand ils le croisent.

AUBERGE DE L'ABRI

Rivale de la Maison coloniale, l'Auberge de l'abri vise une clientèle différente. L'établissement attire plutôt les gens à la recherche d'un refuge pour la nuit, c'est pourquoi il propose un intérieur luxueux et confortable, agrémenté de canapés et autres sièges moelleux où les consommateurs se reposent. La salle commune contient un restomobile servant des plats cuisinés à ceux qui ont quelques capsules à dépenser.

Si vous désirez passer la nuit à l'Auberge de l'abri, vous découvrirez des chambres modestes, mais spacieuses, qui comptent un matelas nu posé sur un sommier, deux chaises et une table.

Les frères jumeaux Vadim et Yefim Bobrov sont les propriétaires de l'Auberge de l'abri. Originaires d'Europe de l'Est, ils glissent d'anciens mots de russe dans leurs conversations et ont un accent marqué. Des deux frères, Vadim est le plus discret et silencieux, contrairement à Yefim qui se montre expansif et chaleureux avec les clients, un véritable animal social. Bien qu'un lien fraternel solide les unisse, Vadim est parfois exaspéré par l'indiscipline de son frère sur le plan des dépenses personnelles. Il rappelle sans cesse ses responsabilités à Yefim.

ÉGOUT DES FENS

Sous les rues de Boston se cache un spectacle macabre aux proportions grotesques. Le réseau de conduits des Fens était la demeure et l'atelier immonde du fantôme des Fens. Cet individu dérangé a assassiné plusieurs personnes dans la région durant un accès de folie meurtrière. Son surnom, il le devait à sa capacité surnaturelle à se volatiliser et échapper aux enquêteurs.

À l'intérieur des égouts, les squelettes des victimes du fantôme des Fens sont toujours là, présentés comme des œuvres d'art abjectes, chacune accompagnée d'un X dessiné sur le mur voisin en guise de décompte des morts. Mannequins, ossements d'animaux et silhouettes forment une galerie monstrueuse moquant les efforts des détectives qui enquêtaient sur l'affaire. Une série d'enregistrements audio vient confirmer cette interprétation. Ces holobandes ont été éparpillées dans les égouts avant que la Grande Guerre anéantisse toute chance de découvrir l'exposition funeste.

HARDWARE TOWN

Ce magasin d'avant-guerre implanté au sud-ouest de Diamond City est devenu la base des opérations des pillards qui l'ont envahi et ont développé une méthode pour accroître leur stock de biens mal acquis. Un des pillards implore la pitié des voyageurs de passage et les accoste en leur expliquant que ses amis ont été capturés par les brigands retranchés dans la boutique. Si jamais les passants s'aventurent à l'intérieur, ils sont pris en embuscade et tués par le gang posté à l'intérieur du bâtiment, mais aussi par l'appât qui frappe sa victime sans attendre. En allant au sous-sol où s'amassent les cadavres dépouillés qu'ils laissent pourrir, on se rend compte du taux de réussite élevé de leur méthode.

Les pillards de Hardware Town n'ont pas de chef, cependant ils sont plus qu'heureux d'exécuter les membres qui faillissent au groupe, par exemple si « l'appât » n'attire personne dans le magasin pendant un bon bout de temps ou cause d'autres problèmes. Un aventurier des Terres désolées pourrait tourner à son avantage cette absence de hiérarchie et cette loyauté incertaine, donnant par-là lieu à une dynamique intéressante.

QUÊTES

- **Une note salée :** Geneva, l'assistante du maire McDonough, a disparu. Elle se rendait à Goodneighbor avec une escorte pour apporter des messages, mais s'est volatilisée durant le trajet. La piste mène à une bande de pillards qui l'a enlevée et la retient prisonnière dans l'épave de l'*U.S.S. Riptide*. Les malfaiteurs exigent des vivres et du matériel en échange de leur départ. Cependant, ils ont juré de couler l'épave avec Geneva à son bord si le maire ne satisfaisait pas leurs demandes.

- **Passé au peigne fin :** professeur Scara et docteur Duff du Science ! Center de Diamond City ont fini par attirer l'attention de l'Institut qui a désespérément besoin de leurs connaissances et désire rencontrer le couple. Comme les agents de l'Institut ne sont pas les bienvenus en ville et que les deux scientifiques ne tiennent pas à visiter les locaux de l'organisation, elles ont opté pour un terrain neutre. Il ne reste plus qu'à sécuriser les lieux avant le début des négociations.

- **Panne de courant :** le réacteur nucléaire de Diamond City montre des signes de défaillance. Après analyse, les mécaniciens en ont conclu qu'il fallait changer le cœur. Ce genre de matériel ne court pas les rues et les rares cœurs recensés ne produisent pas assez d'énergie pour alimenter une ville. Il paraît néanmoins que l'ancien sous-marin chinois, le *Yangtze*, amarré au port de Boston, contient le nécessaire. La mission ne sera pas de tout repos, puisqu'il faudra escorter une équipe de mécaniciens à bord, se débarrasser des goules et revenir sans se faire irradier.

- **Transmission d'ondes positives :** Travis Miles est à la recherche de nouveaux collaborateurs pour son émission de radio, ce qui lui permettrait au passage de progresser au contact d'autres animateurs. En revanche, il ne sait pas qui recruter et voudrait avoir le panel de talents et d'opinions le plus large possible. Il a mis de côté quelques capsules et promet une petite somme aux gens qui prennent contact avec lui et acceptent de s'exprimer sur les ondes. Plus les candidats viennent de loin, plus ils sont intéressants, mieux c'est.

- **En odeur de synthé :** Piper de Publick Occurrences a une théorie sur Diamond City. Elle pense que les synthés occupent la majorité des fonctions importantes. Elle soupçonne le maire McDonough, mais aussi sa secrétaire, le garde de la porte principale de la ville et un couple d'individus qui ne mâchent pas leurs mots. Elle a trouvé un document confirmant la présence d'au moins un autre synthé à Diamond City en dehors de Nick Valentine. Le document en question émane de l'Institut et exige que le synthé obéisse aux ordres, le tout accompagné d'un code visuel. La journaliste a besoin d'aide pour creuser cette piste pendant que le maire la surveille.

- **Programme compatible :** Nick Valentine est préoccupé par sa structure interne. Ses processus cognitifs ont subi un changement inattendu et sa joue s'est mise à tressaillir de manière incontrôlée. Il craint d'être victime d'un bug semblable à celui du synthé de l'incident du Masque brisé et préfère s'assurer du contraire. Comme il est incapable de deviner l'origine du problème, il doit s'adresser au seul expert dans le domaine : l'Institut. Nick est en contact avec un scientifique qui pourrait l'aider, mais il ne fait pas confiance à l'organisation. C'est pourquoi il recrute des gens pour garantir sa protection pendant le diagnostic.

ESPLANADE

La rive sud de la rivière, entre Beacon Hill et les Fens, était autrefois un quartier extrêmement riche de Boston agrémenté d'un vaste parc, ainsi que d'installations situées à l'intérieur et à l'extérieur de cet espace vert.

Un bras de la rivière Charles s'écoule à travers le parc. Deux ponts de pierre bâtis avant la Grande Guerre franchissent le cours d'eau et relient le parc à un îlot qui se dresse au large de la côte.

Les lieux sont principalement occupés par des pillards qui ont voulu dévaliser les locaux d'HalluciGen Inc. avant qu'un incident ne survienne. Quelques bâtiments sont restés inviolés et, par conséquent, des goules et des super mutants rôdent encore dans les rues à toute heure du jour et de la nuit.

AMPHITHÉÂTRE CHARLES VIEW

La secte des Piliers de la Communauté réunit des individus partageant le même état d'esprit. Ils ont élu domicile à l'intérieur du théâtre couvert où l'on donnait des représentations avant la Grande Guerre. Ils suivent un dénommé frère Thomas qui promet à ses fidèles une « vie meilleure » au travers des différents niveaux qu'il leur propose de gravir au sein de la secte. En réalité, rien n'est prévu au-delà de la première étape. Lorsqu'on l'atteint, on doit céder tous ses biens à frère Thomas ; on imagine bien l'abnégation et l'idéalisme forcenés qu'il faudrait acquérir pour gravir les niveaux suivants, s'ils existaient.

Les Piliers de la Communauté sont investis dans leur organisation. Comme ils ont vécu les conditions de vie infernales des Terres désolées, ils apprécient l'optimisme de la secte tel qu'ils n'en ont pas connu depuis un bon moment et protègent frère Thomas quand on cherche à lui nuire. Vous aurez bien du mal à les convaincre de quitter la secte, car ils ont conscience qu'ailleurs, leur existence pourrait être pire. Par contraste, les « Piliers » leur apportent le meilleur mode de vie qu'ils aient jamais connu.

HALLUCIGEN INC.

Avant la Grande Guerre, l'établissement se consacrait à la création de produits chimiques pour améliorer l'efficacité des milices privées et des forces de défense nationale. Après l'explosion, les lieux ont été abandonnés jusqu'à ce que des pillards menés par des mercenaires Artilleurs s'infiltrent dans la place pour un client. Quand ils sont entrés dans le laboratoire, ils ont libéré sans le vouloir un produit chimique au stade expérimental dans l'installation.

Les Artilleurs qui sont tombés sur cette formule en cours de certification sont rapidement devenus agressifs et leur instinct de lutte s'est réveillé, les poussant à attaquer toutes les personnes en vue dans un accès de rage. Les Artilleurs survivants ont fui les lieux en laissant derrière eux leurs confrères infectés.

L'installation est étendue, elle abrite plusieurs niveaux partiellement effondrés où l'on trouve du matériel, des ordinateurs, des bureaux et des salles de stockage. Au rez-de-chaussée, les Artilleurs contaminés sont cernés par des bonbonnes remplies de l'agent qui les a rendus malades.

À l'heure actuelle, le gaz artificiel libéré s'est dissipé dans l'atmosphère et ne représente plus une menace pour les futurs visiteurs. Les pillards encore en vie sont la pire source de danger. Ceux qui n'ont pas perdu pied avec la réalité succombent lentement aux effets du gaz.

BACK BAY

Juste derrière l'Esplanade, le long de la rivière Charles, Back Bay se distingue surtout par son architecture vertigineuse qui domine sa minuscule empreinte urbaine. La Trinity Tower et le bâtiment professionnel de Dartmouth font partie des édifices qui marquent l'esprit des observateurs tournant leur regard vers ce quartier de Boston. Cela fait belle lurette que la civilisation a déserté les lieux, qui sont depuis le théâtre d'un affrontement sans merci entre les pillards et les super mutants luttant pour des débris.

HUBRIS COMICS

Avant la Grande Guerre, ce magasin de trois étages vendait des comics, des jouets et autres produits dérivés de la pop culture. Hélas, un beau jour, des goules sauvages ont envahi les lieux, parmi lesquelles de féroces luminescents qui hantent les niveaux supérieurs. Comme la boutique est infestée et ne renferme ni vivres, ni médicaments, ni armes, les pillards et les récupérateurs n'y ont jamais touché.

À l'intérieur du bâtiment, les murs affichent toujours des publicités promouvant différentes licences, tandis que des répliques d'objets appartenant à des personnages de fiction célèbres sont restées dans des vitrines sous clé. On peut notamment découvrir la hache que manie le puissant barbare Grognak, ainsi que la veste, le foulard et le chapeau en noir et blanc du héros de comics Silver Shroud.

TRINITY TOWER

Malgré les dégâts causés par les bombardements de la Grande Guerre, les assauts de la pluie, du vent et des éléments, la Trinity Tower reste la construction humaine la plus élevée des Terres désolées du Commonwealth. Les cœurs tendres n'ont pas intérêt à tenter l'ascension : des sections importantes du bâtiment sont écroulées ou instables et même si des ascenseurs peuvent prendre des passagers pour leur faire gravir quelques étages, la majorité des niveaux sont devenus inhabitables.

En plus du danger constant que la structure endommagée représente pour les visiteurs, les occupants actuels des locaux, une horde de super mutants, vous feront réfléchir à deux fois avant d'établir votre refuge dans la tour.

Deux personnes sont retenues prisonnières au sommet du gratte-ciel. Le premier est Rex Goodman, un comédien qui prêtait sa voix à des émissions radio. Il a été capturé par des super mutants qui le laissent émettre des appels à l'aide avec du matériel radio dans l'espoir qu'il attire des proies fraîches à l'intérieur. L'homme est retenu captif avec un super mutant dénommé Strong. Ce dernier a développé une affinité avec Rex Goodman dès que celui-ci s'est mis à prêcher les bienfaits de la culture et de la civilisation. Il a pris ses paroles un peu trop à la lettre et désire en apprendre plus sur « le lait des tendresses humaines » évoqué par Rex dans son interprétation de Macbeth. Le mutant est persuadé qu'un jour il mettra la main sur cette boisson et l'avalera pour devenir l'être le plus puissant du monde.

TRINITY PLAZA

Cette place laissée à l'abandon et envahie par la végétation sépare la Trinity Tower de la Trinity Church. La zone grouille de super mutants qui ont pris d'assaut la tour et l'église. Autant vous dire que le danger est partout. L'église dispose de plusieurs accès, dont l'un débouche sur la place. Cependant, les super mutants sont plus intéressés par la chasse aux humains que par les affaires de foi.

Une statue décrépite de George Washington fait face à l'édifice religieux, la tête à moitié dévorée par les explosions et les ravages du temps, mais des poches d'arbres et de gazon témoignent encore du décor végétalisé et accueillant qu'on trouvait autrefois en ces lieux.

BIBLIOTHÈQUE PUBLIQUE DE BOSTON

À l'ouest de la Trinity Tower, la bibliothèque publique de Boston proposait des livres ainsi que des documents historiques, des conférences et des concerts à une grande partie de la population. Après la série d'explosions, le conservateur Givens s'est efforcé de préserver l'histoire de l'institution, mais des super mutants un brin envahissants ont afflué et tué Givens, dont le corps repose encore parmi les archives du bâtiment.

La bibliothèque s'étend sur deux étages circulaires de style gréco-romain. Au centre, un jardin découvert et une fontaine sont propices à la lecture et à la méditation, mais l'accès est devenu compliqué. Des tas de Protectrons et de tourelles de défense placés par le conservateur avant qu'il ne perde la vie sont disséminés dans la bibliothèque. Il faut régler ce problème pour pouvoir accéder à une grande partie du bâtiment.

Malgré ces inconvénients, des systèmes continuent de fonctionner, dont le programme automatique de retour des livres. Si jamais vous trouvez des livres provenant de la bibliothèque dans les Terres désolées, vous pouvez les rendre en échange de récompenses d'avant-guerre.

BEACON HILL

Beacon Hill fait partie des quartiers historiques de la ville, ses rues parsemées de chef-d'œuvre d'architecture et d'équipements urbains anciens. Avant l'explosion, des lampes à gaz illuminaient les venelles pavées et le coin était célèbre pour son ambiance pittoresque. Les riches demeures de style classique se mêlent aux immeubles modernes, donnant vie à une esthétique éclectique et unique dans tout le Commonwealth.

En plus des lieux indiqués ci-après, Beacon Hill abrite le siège du *Boston Bugle*, un journal local renommé et établi de longue date. Depuis la Grande Guerre, des groupes de récupérateurs se sont succédé entre ses murs pour se protéger des éléments.

SIÈGE RÉGIONAL DE VAULT-TEC

Avant que la guerre éclate, on construisit de grands abris à travers les États-Unis pour sauver le plus de gens possible des dévastations d'un conflit nucléaire dont la menace planait à l'horizon. Ils furent l'œuvre de l'entreprise Vault-Tec qui possédait des sièges régionaux aux quatre coins du pays. Le siège régional de Boston, implanté à Beacon Hill, est un immeuble situé sur les berges. À l'intérieur, des bureaux et des terminaux où travaillaient les employés sont répartis sur plusieurs étages. On y trouve également des salles de repos et de réunion, une cuisine et un entrepôt au sous-sol.

Juste avant la Grande Guerre, le siège était le théâtre d'une lutte de pouvoir. Un dénommé Martin Reid avait mis le doigt sur les secrets des abris expérimentaux de Vault-Tec. Un autre collègue soupçonneux, Walter Scott, lui avait aussi fait part de ses préoccupations. Reid avait alors prévu de quitter l'entreprise pour éviter toute implication dans des affaires douteuses, mais il mit son plan à exécution trop tard, puisque le point culminant de la Grande Guerre survint avant qu'il donnât son préavis de départ.

La preuve des méfaits de Vault-Tec se trouve dans les enregistrements disséminés parmi les bureaux, ainsi que le corps de la secrétaire du directeur régional, Sharon, victime de la démence meurtrière de son supérieur, Frank Davidson.

CABOT HOUSE

Le quartier est parsemé de vieilles demeures, tel le manoir ancestral de la famille Cabot, pour certaines occupées par des individus qui ont leur raison de sauvegarder le mode de vie d'avant-guerre. Dans le cas des Cabot, leur ancienne femme de chambre a survécu, elle est devenue une goule et, deux cents ans plus tard, elle prend soin de la maison comme si ses maîtres étaient encore en vie. Ce qui est le cas, car la famille jouit d'une meilleure espérance de vie grâce à un sérum surnaturel conçu par Jack Cabot à partir du sang de son père, Lorenzo.

Lorenzo, un explorateur né en 1835, trouva au cours de ses voyages une couronne surdimensionnée, un artefact antique et mystérieux qui le dota d'une espérance de vie extraordinaire et d'autres dons en échange de sa santé mentale. Jack a extrait son sang pour créer en sérum qui a maintenu la famille Cabot en vie.

Lorenzo a été enfermé par son fils à l'asile d'aliénés de Parsons, où il demeure incarcéré encore à ce jour, prisonnier de l'influence de la couronne qui n'a cessé de dégrader son état psychologique.

NORTH END

North End est un lieu incontournable de Boston. Le quartier fit partie des premières régions colonisées et fut un acteur majeur de la guerre d'Indépendance américaine. Il abrite en outre des lieux historiques célèbres, comme la plus ancienne église de Boston et la maison du patriote Paul Revere.

Juste avant la Grande Guerre, North End était sous le contrôle d'une puissante mafia italienne menée par Sal Barsconi. Les relations entre les Italiens et les criminels irlandais du sud n'ont jamais été aussi mauvaises depuis que les négociations se sont soldées par une tentative d'assassinat de Barsconi. Le conflit nucléaire a mis un terme à cette rivalité, mais des vestiges de cette guerre de gangs ont survécu dans les coins mal famés de North End.

Depuis l'holocauste nucléaire, le quartier est occupé par des pillards, mais aussi par le Réseau du Rail qui, à la suite du démantèlement de ses autres quartiers généraux du Commonwealth, a installé sa base des opérations dans la région pour continuer à exfiltrer les synthés de l'Institut.

GALERIE DE PICKMAN

Pickman est un être torturé. Il a survécu longtemps dans les Terres désolées et a pris l'habitude d'attirer les pillards en sa demeure, de les tuer et d'exhiber leurs cadavres aux alentours. Nul ne connaît la raison de ce comportement macabre. Aurait-il vécu un épisode traumatisant qui aurait engendré une haine tenace des gens sans foi ni loi ? Il n'a jamais abordé le sujet. Quoi qu'il en soit, il se décrit lui-même comme un artiste, exposant ses « tableaux » lugubres peints avec les fluides corporels de ses victimes dans sa galerie personnelle.

Les pièces du rez-de-chaussée sont encombrées d'œuvres d'art sinistres, tandis que les étages supérieurs abritent les cadavres des pillards assassinés, roulés dans les draps qui traînaient dans le bâtiment.

Les meurtres commis par Pickman ont rendu fous les compagnons des victimes qui ne supportent pas de voir les corps de leurs camarades ainsi exposés. Ils prévoient donc une descente au domicile de Pickman pour lui donner une bonne leçon et lui faire payer les atrocités commises sur tant de confrères.

QG DU RÉSEAU DU RAIL

Son ancien quartier général installé dans le bunker souterrain de l'ancienne Defense Intelligence Agency et dévasté par l'Institut, le Réseau du Rail avait besoin d'une nouvelle base pour accomplir sa mission en aidant les synthés à fuir le système esclavagiste de l'Institut. C'est pourquoi ses membres explorèrent les catacombes sous

Old North Church, à North End, qu'ils transformèrent en base secrète pour poursuivre leur œuvre.

Les voyageurs à la recherche du QG du Réseau du Rail doivent suivre le chemin de la liberté. Celui de Boston serpente à travers North End et se termine devant l'entrée de la base, où les attendent des séries d'énigmes et de casse-têtes. Ceux qui parviennent à les résoudre gagnent sans doute le droit de pénétrer dans le sanctuaire du Réseau du Rail.

Ce dernier abrite P.A.M., la Predictive Analytic Machine, un membre unique en son genre. Cette intelligence artificielle complexe a été conçue avant la Grande Guerre pour deviner les actions des organisations et des nations étrangères. Quand le conflit fut sur le point d'éclater, P.A.M. en informa ses créateurs qui purent se sauver à temps. P.A.M. demeura seule pendant des siècles, jusqu'à ce que le Réseau du Rail la trouvât, la redémarrât et l'intégrât à son équipe en tant qu'outil d'analyse et de gestion des opérations. P.A.M. travaille toujours au QG et continue de donner son avis sur le déroulement d'événements que les dirigeants de l'organisation n'auraient jamais imaginés.

BOSTON COMMON

Avant la Grande Guerre, Boston Common était le plus ancien parc municipal du pays. Il s'agissait d'un pâturage partagé qui fut officiellement transformé en jardin public au début du XIX^{e} siècle. Depuis, le parc est toujours là, moins vert et moins animé qu'auparavant.

Dans le voisinage se trouvent des lieux susceptibles d'intéresser les aventuriers des Terres désolées, comme l'entrée de la station Park Street, le club Boylston dont les membres se suicidèrent avant la Grande Guerre, le parlement du Massachusetts qui a été envahi par des fangeux, le cimetière historique de Granary Burying Ground où sont enterrés des héros de la guerre d'Indépendance et un plan d'eau qu'on appelle l'étang du Cygne.

ÉTANG DU CYGNE

Cette petite portion du Boston Common a deux particularités. D'une part, ses eaux stagnantes et irradiées représentent un piège naturel pour toutes les formes de vie. D'autre part, elle est gardée par un certain Swan, un béhémoth super mutant qui accomplit son devoir avec application. Les cadavres des pillards et des explorateurs sont disséminés autour de l'étang et ceux qui parviennent à s'approcher suffisamment du plan d'eau découvrent avec horreur une gigantesque silhouette musclée sous la surface.

Swan, le béhémoth, était autrefois un voyou de bas étage dont le plus grave méfait consistait en un vol de paquet de clopes. Durant son programme de réhabilitation, on lui injecta sans lui demander son avis une dose de V.E.F. qui dégrada lentement ses facultés mentales et accrut considérablement sa masse musculaire. Il finit par être libéré et gagna le Commonwealth où il survit encore aujourd'hui.

Swan s'est fabriqué une armure à partir de barques en forme de cygne et manie une ancre énorme. Les pillards du coin savent qu'il ne faut pas le titiller de trop près, sous peine de subir son courroux.

ABRI 114

L'entrée de l'Abri 114, qui n'a jamais été achevé, se trouve à l'intérieur de la station Park Street. Destiné à étudier, entre autres choses, les répercussions des actions d'un chef antiautoritaire aux capacités intellectuelles limitées parmi les membres de la haute société, l'abri ne fut jamais verrouillé. De nos jours, le complexe à l'abandon est occupé par les Tueurs à gages de Malone-le-chétif qui en ont fait leur base sécurisée.

Pour plus d'informations sur l'Abri 114, voyez le *Chapitre 7 : Vault-Tec*, page 255.

FINANCIAL DISTRICT

Poumon économique et commercial de la ville avant la Grande Guerre, le Financial District témoigne de la richesse et du statut de Boston avec ses plantations de gratte-ciel. La construction d'un monorail met particulièrement en lumière l'opulence du quartier, tandis que les passerelles effondrées prouvent que le faste et le luxe ont disparu depuis belle lurette.

Autrefois, le quartier devait son importance à la présence de banques, d'entreprises et d'appartements haut de gamme. À présent, il est surtout connu pour abriter les Tueurs à gages et la colonie de Goodneighbor, laquelle réserve un bon accueil aux goules.

GOODNEIGHBOR

À sa naissance en 2240, la ville accueillait les gens qui avaient soif de civilisation, mais n'étaient plus les bienvenus à Diamond City. Au début, la population comprenait des criminels qui tentaient de s'en sortir, des gens mis à l'écart à cause d'un simple faux pas et d'autres individus considérés comme inadaptés. Depuis sa fondation, la colonie s'est développée par à-coups, l'épisode d'expansion majeur correspondant à l'exil des goules de Diamond City.

Les fondateurs de Goodneighbor étaient au départ une bande de criminels, mais cet état de fait est devenu incompatible avec la volonté de proposer une communauté où l'on pouvait vivre en toute sécurité. C'est la raison pour laquelle les habitants ont fondé une force de volontaires appelée Surveillance de quartier. Cette milice hétéroclite a pour objectif de maintenir l'ordre, de protéger la ville des pillards et de veiller au bon respect des lois promulguées par le maire John Hancock.

Points d'intérêt

Chez Bobbi : Bobbi Sans-Nez est une criminelle qui habite à Goodneighbor. Bien qu'elle se prétende femme d'affaires agissant en toute légalité, ses magouilles prouvent le contraire. En ce moment, elle prévoit de s'introduire dans la réserve du maire et de voler des milliers des capsules pour solder la querelle de longue date qui l'oppose à John Hancock.

La demeure de Bobbi n'est pas un lieu fixe et change selon l'endroit où elle s'installe. Actuellement, il s'agit d'une petite pièce au fond d'une ruelle de Goodneighbor où elle planifie son cambriolage.

DAISY'S DISCOUNTS

Dans sa boutique de Goodneighbor, Daisy propose un éventail de produits. Matériel de premiers secours, armes et munitions sont disponibles à des prix raisonnables dans le magasin qui jouxte Kill Or Be Killed. Par ailleurs, Daisy est fan de la bibliothèque publique de Boston et meurt d'envie qu'on la débarrasse des dangers qu'elle abrite.

HÔTEL REXFORD

Avant la guerre, cet hôtel était fréquenté par des clients prometteurs et cultivés. De nos jours, il s'agit d'une couverture pour un dealeur du nom de Marowski, encore qu'il soit toujours possible de louer une chambre pour la nuit, à condition de ne pas faire de vague.

Parmi les occupants se trouve un représentant commercial de Vault-Tec. Il a conclu la dernière de ses ventes dans un bunker sécurisé de la firme, mais lui-même n'était pas à l'abri le jour des bombardements. Bien que les radiations l'aient transformé en goule, il a survécu au rejet et aux difficultés qui font le lot quotidien des Terres désolées. Maintenant, il est simplement à la recherche d'un foyer.

KILL OR BE KILLED

Ce magasin d'armement est tenu par un Laserotron de RobCo Industries dénommé KL-E-0 qui est ravi de conseiller les clients dans leurs achats. La boutique se trouve à côté de Daisy's Discounts et même si les deux commerçantes proposent des armes, elles ne semblent pas animées par un esprit de rivalité.

Les habitants ont beau avoir réservé un bon accueil à KL-E-0, celle-ci, pragmatique, conçoit des plans pour s'échapper de Goodneighbor au cas où la situation l'exigerait. Elle prévoit notamment de tuer les gens susceptibles de se dresser sur son chemin, dont la Surveillance de quartier. Malheureusement, les citoyens de la ville ne sont pas au courant, étant donné que ces projets sont enfouis au fin fond de ses programmes informatiques.

L'ANTRE DE LA MÉMOIRE

Des stations mémorielles sont installées à tous les étages du bâtiment luxueux qu'on appelle l'Antre de la mémoire. Irma a découvert ce matériel de pointe il y a un moment et s'en sert à présent pour divertir les clients de passage dans son établissement en leur faisant revivre les souvenirs qu'ils désirent.

Irma n'a jamais révélé comment elle avait trouvé les stations mémorielles. Au vu de la connaissance poussée que son assistante, le docteur Amari, a du fonctionnement des machines, on peut supposer que les deux femmes ont conclu un accord. Amari est par ailleurs un fervent défenseur des synthétiques et se sert régulièrement de l'Antre de la mémoire pour procurer de nouveaux souvenirs aux synthés échappés de l'Institut.

VIEUX PARLEMENT

Le maire John Hancock et la Surveillance de quartier gouvernent la ville depuis cet ancien bâtiment du XVIIIe siècle. L'édifice de brique rouge abrite également les SDF de la ville, logés dans les combles, ainsi que l'entrée du jazz-bar le Troisième Rail.

L'intérieur du vieux parlement est spacieux, mais les couleurs de la décoration sont fanées depuis longtemps. Un long escalier en colimaçon permet d'accéder aux étages supérieurs, équipés de bureaux et de salons où les gens peuvent travailler et se reposer selon leurs préférences. Enfin, la prison de la ville se trouve aussi entre ces murs. Elle accueille les éléments perturbateurs, meurtriers ou

ivrognes bagarreurs, qui sont incarcérés ici en attendant le verdict.

LE TROISIÈME RAIL

John Hancock est le propriétaire du club de jazz de Goodneighbor, installé dans la station de métro souterraine du vieux parlement. On raconte que le divertissement proposé par Magnolia est l'une des rares performances en direct des Terres désolées du Commonwealth. Quant au bar, il est tenu par un individu qui n'est pas de chair et de sang, un Mister Handy au fort accent cockney du nom de Whitechapel Charlie.

La goule Ham joue le rôle de videur en éloignant les ivrognes et les voyous. Nombre de vagabonds se rendent au bar, dans un intérieur dégagé décoré avec des meubles récupérés un peu partout. Le propriétaire a toutefois fait l'effort de conserver l'atmosphère d'une station de métro souterraine.

POSTAL SQUARE

Le coin sud-est de Goodneighbor contient en tout et pour tout une bouche de métro et une auge pour brahmine. Il s'agit de l'extrémité de la ligne bleue, une ligne de métro allant de Postal Square jusqu'à l'aéroport de Boston.

Le quartier est actuellement occupé par un groupe d'Artilleurs mercenaires qui représentent un danger mortel pour les aventuriers des Terres désolées.

QUÊTES

- **Tous aux abris!** le représentant de Vault-Tec qui vit à l'hôtel Rexford hésite à quitter sa chambre. Son ancienne némésis, une représentante qui était sa rivale à l'époque où il n'était pas encore une goule, lui a rendu visite pour lui parler de sa nouvelle entreprise. Le représentant est perdu, ne sachant s'il doit lui faire bonne impression, devenir son collaborateur ou la chasser de son territoire.

- **Souvenirs fantômes :** les clients vivent des expériences inquiétantes dans l'Antre de la mémoire, ils entrevoient d'étranges créatures spectrales qui n'ont rien à faire dans leurs souvenirs. Depuis, ils désertent les lieux et Irma se sent démunie. Elle veut louer les services d'aventuriers des Terres désolées pour régler le problème en s'insinuant directement dans leurs souvenirs, car le docteur Amari ne connaît pas de méthode alternative pour isoler les créatures.

- **Les aventuriers du rail :** l'heure est aux rénovations dans le bar du Troisième Rail ! Whitechapel Charlie veut fabriquer un escalier menant au bar à partir de traverses de chemin de fer, mais les recherches et le transport vont demander pas mal d'efforts. Charlie désire engager des aventuriers des Terres désolées pour s'en occuper et paiera grassement chaque traverse rapportée.

THEATRE DISTRICT

Avant la Grande Guerre, ce quartier de Boston regorgeait de théâtres pour les amoureux de spectacles frivoles. Peu après l'holocauste, l'armée des États-Unis a réorganisé les lieux pour s'occuper des milliers de victimes de l'explosion. Avec le temps, les soldats ont dû battre en retraite et se sont débandés, laissant les pillards et autres malfrats s'installer en toute impunité.

Actuellement, les Artilleurs se sont emparés des bâtiments du quartier qu'ils contrôlent en grande partie. En outre, il existe un tas d'endroits où les pillards sont les bienvenus, comme la Fosse, une arène où se déroulent des matchs de sport sanglants, ainsi que le lycée technique D.B. Les brigands se sont approprié la mascotte de l'établissement, l'ours Bosco, qui est devenu leur marque de fabrique.

LA FOSSE

Il y a deux ans, des pillards ont passé un accord avec le propriétaire d'un théâtre classique, une goule dénommée Tommy Lonegan, pour être les clients privilégiés de ce qui est devenu une arène pour sports brutaux. Tommy a bien vécu la transition en dépit d'une clientèle moins diversifiée qu'auparavant, car ses gains de capsules se sont envolés.

De nos jours, la Fosse se compose d'une cage en acier assez grande où des combattants se battent à mort pour le plaisir des pillards du coin qui ne se soucient aucunement du bien-être des participants, y compris de leurs favoris. Parmi les gladiateurs expérimentés, Cait est une habitante endurcie des Terres désolées qui est dans la course depuis trois ans. Elle a souffert durant son enfance et se bat maintenant pour des capsules et de la drogue, mais ne fait confiance à personne.

QUÊTES

- **Un coup bas :** compte tenu de la brutalité des affrontements dans la Fosse, les combattants sont prêts à payer le prix fort pour partir avec un avantage. Les drogues ont tendance à entraver leurs capacités, contrairement aux remèdes naturels des Terres désolées qui calment la douleur et guérissent les plaies superficielles. Vous pourriez vous faire un bon paquet de capsules en échange de ces ingrédients, mais prenez garde à qui vous les vendez, car les pillards détestent passer à côté d'une solution pour améliorer les chances de victoire de leurs favoris.

BOSTON HARBOR

Célèbre pour la révolte de 1773 durant laquelle les Bostoniens jetèrent à l'eau du thé britannique, le port de Boston s'est développé dans les siècles qui ont suivi. Lorsque les bombes ont explosé, les gens s'activaient, comme partout ailleurs, ainsi qu'en témoignent les bateaux encore amarrés aux pontons. Le quartier compte des entrepôts et des bureaux de douane où, avant la guerre, les agents du gouvernement contrôlaient les imports et les exports. De nos jours, ces bâtiments demeurent vides, si l'on excepte les super mutants friands de chair humaine qui s'attaquent aux imprudents ayant le malheur de s'approcher trop près.

LE SHAMROCK

Le pub irlandais du port a été relativement épargné, peut-être parce qu'on a rénové l'établissement et qu'on a barricadé les fenêtres pour le protéger des menaces des Terres désolées. Quoi qu'il en soit, les pillards qui l'occupent vivent dans de bonnes conditions.

Leur chef, Gaff, a bien tiré parti des locaux, si ce n'est qu'il s'est révélé incapable d'activer le Protectron douanier reconfiguré qu'on surnomme Éthylotron. Ce robot a été fabriqué avant la guerre par le propriétaire du pub pour proposer « le meilleur distributeur de boissons de tous les temps » qui sert de la bière fraîche à volonté. Il devait procéder à des démonstrations dans des bars et des restaurants, mais la Grande Guerre a mis un terme à ses ambitions. Le robot dispose des capacités de défense habituelles des Protectrons, à savoir une arme laser et un lance-flammes. Par ailleurs, on peut lui apprendre des recettes de bière et activer son programme de brassage pour qu'il serve n'importe quelle cuvée sur demande.

YANGTZE

Devant l'imminence de la guerre, le sous-marin nucléaire *Yangtze* patrouillait le long des côtes des États-Unis. Quand les bombes furent lancées, le *Yangtze* reçut l'ordre de tirer ses six ogives nucléaires vers la zone côtière du Commonwealth. Elles atteignirent leur cible, hormis la sixième qui ne quitta pas son tube de lancement.

Pendant que le *Yangtze* poursuivait sa mission de reconnaissance, il heurta une mine marine qu'il n'avait pas détectée et fut forcé de trouver refuge dans le port ennemi. Avec le temps, les radiations du réacteur endommagé contaminèrent l'équipage qui fut transformé en goules. Celles-ci succombèrent une par une à la sauvagerie, à l'exception du capitaine qui possède encore toutes ses facultés mentales. Il désire seulement regagner son pays natal en paix, mais pour y parvenir, il doit d'abord affronter son équipage infecté et réparer le sous-marin avant de repartir.

QUÊTES

- **Mauvaise météo :** comme un orage radioactif particulièrement violent est sur le point de frapper Boston, des habitants craignent pour leur vie s'ils restent dans leurs refuges actuels. Ils ont remarqué qu'un individu entrait et sortait de la « baleine goule » du port et se demandent s'ils n'ont pas plus de chance de survivre à l'orage dans sa carapace métallique. Malheureusement, ils n'ont plus beaucoup de temps et l'intérieur de l'appareil regorge aussi de dangers.

SOUTH BOSTON

Le quartier industriel de South Boston constituait le cœur du territoire d'Eddie Winter, un dangereux hors-la-loi, mais après la Grande Guerre, cela n'a plus eu d'importance étant donné que les gens sur lesquels il exerçait son influence étaient morts ou à l'agonie. Les Miliciens aussi étaient bien implantés dans le coin, mais ils ont été délogés il y a cinquante ans par une invasion de fangeux.

De nos jours, le quartier reste le repaire de pillards, de super mutants et de fangeux. Si jamais on parvenait à les disperser, les habitants des Terres désolées auraient accès à une région facilement défendable : le Château et les usines sécurisées sont des structures défensives qu'il est possible de fortifier.

UNIVERSITY POINT

L'actuel village de pêcheur s'est battu pour sa survie pendant les décennies qui ont suivi la guerre. Avant le conflit, les laboratoires de ce centre de recherches et d'apprentissage furent réquisitionnés par les scientifiques de l'armée. Les forces armées durent cependant battre en retraite lorsque les bombes explosèrent, laissant derrière elles les chercheurs et leurs rapports.

Après la Grande Guerre, University Point est resté un carrefour commercial populaire malgré les épreuves que le Commonwealth a traversées. La situation n'a pas duré, car des tensions internes ont éclaté après 2285, quand l'Institut a obtenu des informations sur le réacteur expérimental d'University Point. Celui-ci a émis des menaces contre les habitants si jamais ils refusaient de céder le résultat des recherches, ce qui a divisé l'opinion publique. La demande étant restée lettre morte, un groupe de synthétiques lourdement armé a assailli la ville et massacré tous les citoyens. Les bâtiments sont toujours debout, mais l'histoire des lieux et les cicatrices encore visibles de combats violents dissuadent les colons d'entamer une nouvelle vie à cet endroit. Les rumeurs continuent d'abonder sur les rapports de recherches dissimulés dans les tunnels enfouis, mais jusqu'à présent, l'Institut n'a pas dédié de ressources à leur récupération.

LE CHÂTEAU

Fort Indépendance, ou « le Château », est une fortification bastionnée construite au début du XVII^{e} siècle, ce qui en fait une structure solide presque entièrement bâtie en pierre de taille. Il a survécu aux rigueurs des combats à travers les siècles et a notamment défendu le port durant la guerre d'Indépendance américaine avant que les fortifications plus modernes et complètes érigées le long de la côte lui fassent de l'ombre.

Après la Grande Guerre, les Miliciens du Commonwealth ont établi un camp fortifié à l'intérieur du Château pour mener des opérations contre les pillards et autres factions nuisibles des Terres désolées. Ironie du sort, ce n'est pas un adversaire humain qui les en a chassés, mais une reine fangeuse géante qui voulait bâtir son nouveau nid entre ces murs. Les créatures ont remporté la bataille et, encore aujourd'hui, le bastion est entre les griffes de la progéniture de la reine.

BRASSERIE GWINNETT

Avant que cette brasserie célèbre soit infestée de fangeux, elle produisait des bières reprenant pour thème les événements historiques de la région. Fondée par Button Gwinnett, elle proposait comme cuvées la Victoire à la Pyrrhus, la Mort aux tuniques rouges et la Bunker Hill Brew. Son succès se confirma jusqu'à ce qu'un destin terrible frappe Boston pendant la Grande Guerre.

Dans les jours qui suivirent l'holocauste nucléaire, les survivants trouvèrent refuge dans le restaurant voisin. Malheureusement, des individus aux abois le prirent rapidement d'assaut et l'arrivée de super mutants au cours des derniers mois n'a pas amélioré la situation.

STATION ANDREW

À l'origine, la station Andrew faisait partie du réseau de transport public. De nos jours, les pillards qui l'ont transformée en base d'opérations l'ont lourdement modifiée en ajoutant des systèmes de défense. L'entrée est cernée par de grandes barricades de bois et de métal, et une tourelle automatique mitraille les intrus qui s'aventurent au rez-de-chaussée.

Les pillards du coin sont dirigés par une dénommée Chancer. Ils ont appris qu'il existait une entrée vers un bunker au niveau de la station de métro, mais n'ont toujours pas réussi à y accéder. Ce bunker appartient à l'ancien chef de la mafia Eddie Winter, un homme dangereux au passé criminel qui a choisi de se transformer en goule il y a deux cents ans pour obtenir la vie éternelle.

USINE GENERAL ATOMICS

Bien avant la Grande Guerre, cette usine de General Atomics était dédiée à la fabrication de Miss Nanny. L'agitation sociale ne cessant d'empirer, le maintien de la production est devenu compliqué et seul le département de contrôle qualité demeure opérationnel.

Compte tenu de sa configuration actuelle, le département de contrôle qualité est prêt à accueillir et tester des robots Miss Nanny. Il souffre cependant d'une programmation inachevée qui considère tous les nouveaux entrants comme des robots devant être soumis à des essais. Cette défaillance peut se révéler pratique ou dangereuse, selon les aptitudes de la personne qui pénètre dans la zone de test.

QUÊTES

- **Nounous en folie :** d'une façon ou d'une autre, la chaîne de production a été remise en route et des Miss Nanny se déversent par vague de l'usine General Atomics. Une trentaine sont maintenant rassemblées à l'extérieur du bâtiment. Comme elles sont privées de guide, leur programme corrompu est parvenu à une conclusion erronée : les robots doivent à tout prix capturer des gens, quel que soit leur âge, pour s'occuper d'eux. Si personne ne les en empêche, une armée de robots gardes d'enfants défaillants va bientôt déferler pour accomplir sa mission coûte que coûte.

LIEUX GÉNÉRIQUES DU COMMONWEALTH

BASE DE L'ARMÉE

Des bases militaires ont survécu aux affres de la Grande Guerre et sont devenues soit des no man's land irradiés, soit des forteresses occupées par des super mutants ou la Confrérie de l'Acier. Avant de pouvoir fouiller les réserves d'arme et de ravitaillement, il va falloir se battre.

BUNKER

Disséminés à travers les Terres désolées, les bunkers sont des installations fortifiées enfouies sous terres ou à flanc de colline et constituées d'épaisses dalles de béton. Leurs occupants les protègent jalousement et les défendent avec un acharnement féroce. Ces lieux contiennent également du matériel et des munitions, voire des appareils technologiques d'avant-guerre.

CENTRALES ÉLECTRIQUES

Il reste quelques centrales électriques dans le Commonwealth. La plupart sont à l'arrêt et se déploient à l'horizon, ombres obscures d'un monde révolu. Elles ont été reconverties en forteresse, mis à part les rares structures où des robots sentinelles défendent férocement leur territoire contre les intrusions. Ces complexes abritent du matériel technologique intéressant.

COLONIE

Les colonies correspondent aux petites communautés qui ont fleuri au sein du Commonwealth dans les années qui ont suivi la guerre. Le plus souvent, les membres d'une colonie travaillent de concert pour s'aider les uns les autres. Néanmoins, les zones de peuplement plus importantes ont leur lot de criminels et de crapules de mauvaise foi qui font passer leur intérêt avant celui de la communauté.

DÉCHARGE

Le paysage est jonché de tas de détritus, ces antres au trésor d'où l'on exhume des pièces détachées, des plaques métalliques et du matériel essentiel au bon fonctionnement des technologies. Les décharges renferment d'autres biens précieux et sont souvent le théâtre d'affrontements. La diversité des composants qui n'attendent que d'être recyclés exerce une attraction que peu de factions peuvent se permettre d'ignorer.

ÉGOUTS

Les égouts de Boston sont aussi vieux que les premières pierres de la ville et sont emplis de trésors oubliés, de gens disparus et d'âmes désespérées qui préfèrent rester introuvables. C'est la demeure des goules sauvages, des fangeux et des créatures qui se prélassent dans les ténèbres humides. Pour accéder à une partie des bâtiments en ruine construits à la surface, les égouts sont un passage obligé.

ÉPAVES D'AÉRONEFS

Avions, vertiptères et autres appareils volants dominaient autrefois les cieux, mais pendant et après la guerre, les aéronefs s'écrasèrent aux quatre coins du paysage, créant des cratères et des champs de débris. Les épaves attirent souvent des équipes de pillards ou de récupérateurs à la recherche de ferraille ou de biens de valeur. Les radscorpions aiment bien se terrer dans les grandes carcasses.

FERME

Même dans les Terres désolées et irradiées, il existe encore des lopins cultivables où l'on produit par exemple des pomates, du maïs, des carottes et des melons. Les fermiers défendent leurs installations parfois assez importantes pour qu'ils se permettent de louer de la main-d'œuvre et des mercenaires. En général, les agriculteurs font volontiers du troc ou du commerce.

GROTTE

Dans les régions escarpées des Terres désolées, les voyageurs découvrent des grottes ici et là. Selon les saisons, elles peuvent être inoccupées et celles qui ne le sont pas abritent des créatures dangereuses et terrifiantes. On raconte aussi que certaines grottes mènent à d'immenses réseaux de cavernes souterrains.

HÔPITAL

Les quelques hôpitaux qu'on trouve dans le Commonwealth ont pratiquement tous été transformés en bastions fortifiés par l'une ou l'autre des factions existantes. Étant donné que la plupart d'entre eux contiennent encore du matériel et des appareils médicaux, ils sont la cible d'assauts réguliers. Lorsqu'une faction prend possession d'un établissement hospitalier, elle doit immédiatement se préparer pour la défense.

IMMEUBLE DE BUREAUX

Malgré les dégâts importants dont Boston a souffert pendant et après la guerre, des gratte-ciel et de grands immeubles tiennent encore debout. La plupart sont occupés par une faction ou une autre et quelques-uns ont été passés au peigne fin. Quant à ceux qui disposent d'ascenseurs en état de marche, la sécurité de ces installations est, au mieux, inquiétante.

MÉTRO

À Boston et en périphérie, les anciennes stations de métro se sont effondrées ou ont été reconverties en base fortifiée par des pillards, des super mutants ou d'autres factions et créatures des Terres désolées. La plupart des stations et des rames de métro ont été soigneusement nettoyées, mais il reste encore des trésors à découvrir.

MUSÉE

Boston compte d'anciens musées, dépositaires d'artefacts antiques, de livres plus ou moins bien conservés et de rares terminaux encore fonctionnels qui délivrent des bribes d'informations.

PARC

La plupart des villes du Commonwealth s'enorgueillissent de leur parc municipal, ces terrains dégagés où s'épanouissent l'herbe brune et les arbres torturés. Certains sont devenus officieusement des terrains neutres, d'autres sont des champs de bataille inondés de sang. On tombe parfois sur des bancs brisés et des jeux d'enfants en sale état.

POSTE DE POLICE

D'anciens postes de police tiennent toujours debout dans plusieurs villes et colonies du Commonwealth, mais aucun n'est inoccupé. Les pillards et les super mutants s'y sont établis, et même les Miliciens ont revendiqué le leur. Il s'agit de bâtiments solides, faciles à défendre et difficiles à prendre d'assaut.

QUAI

Les colonies côtières du Commonwealth disposent encore de quais qui s'étirent dans les eaux, mais les bateaux amarrés qui n'ont pas de propriétaire sont devenus rares. Des fangeux et autres bestioles nichent souvent sous les pontons, ce qui peut surprendre les voyageurs imprudents.

RED ROCKET

Les dizaines de stations-service Red Rocket qui essaiment le Commonwealth suivent la même disposition : des pompes à liquide refroidissant pour faire le plein des véhicules, un grand bâtiment qui tenait lieu de magasin, et la fusée rouge caractéristique sur le toit de l'installation. Des stations sont à l'abandon, tandis que d'autres sont devenues des colonies ou des bases fortifiées.

RESTAURANT

Le Commonwealth est constellé de bouis-bouis ordinaires. Ils ont beau porter des noms différents, ces gargotes remplissent toutes leurs promesses : un menu abordable, une nourriture correcte, une clientèle éclectique et une source inépuisable de ragots, de renseignements sur le coin et d'intrigues pour ceux qui prennent le temps de s'asseoir et de poser des questions.

RUINES

Le paysage du Commonwealth et des Terres désolées en général est parsemé de ruines diverses et variées. Un nombre incalculable de bâtiments, de ponts, d'usines et d'installations d'avant-guerre ont subi des dommages naturels ou causés par la main de l'homme, se muant en tas de métal distordu et de béton fissuré. On trouve toutes sortes d'objets enfouis dans les décombres, que ce soient des biens de valeur, des armes, des munitions ou des artefacts appartenant à une époque révolue.

STATION SATELLITE

Ces complexes de l'armée bâtis avant la guerre sont à présent délabrés et aux mains de bandes de pillards. Le site est constitué de deux édifices en bois et d'un bunker souterrain en béton armé. Les rataupes et autres vermines ont élu domicile dans ces installations et agressent régulièrement les occupants humains.

TOUR RADIO

On peut affirmer que la plupart des radios d'avant-guerre et des tours relais ont succombé au passage du temps, dévorées par la rouille ou effondrées, et pourtant quelques installations continuent d'émettre un signal. Reste à savoir si des gens écoutent ou répondent à ces signaux…

USINE

Il existe des usines importantes encore intactes dans le Commonwealth qui abritent des appareils technologiques et des pièces détachées. Des robots en tout genre continuent de patrouiller et, dans certains cas, revendiquent la propriété des lieux. Certains complexes ont été reconvertis en bases fortifiées, tandis que d'autres sont restés vides et abandonnés aux ravages du temps.

RENCONTRES DU COMMONWEALTH

RENCONTRES ALÉATOIRES

Le Commonwealth est le foyer d'individus dangereux et amicaux. Servez-vous de ce tableau quand le groupe se repose ou voyage afin de donner naissance à des rencontres aléatoires avec des habitants inquiétants des Terres désolées. Lancez un d20 et consultez le tableau suivant :

Rencontres aléatoires du Commonwealth

D20	RENCONTRE
1-2	Des pillards se sont emparés d'un hameau aux cabanes délabrées et exigent que les voyageurs se plient à leurs demandes.
3-4	Un marchand itinérant tente d'échapper à une nuée de mouches bouffies. Si les personnages lui viennent en aide, ils auront droit à une réduction ou un objet en guise de récompense.
5-6	Un eyebot errant passe dans le coin, il diffuse des publicités et éventuellement des informations sur une mission potentielle.
7-8	Une meute de chiens affamés attaque les habitants des Terres désolées pour calmer sa faim.
9-10	Un yao guai enragé tend une embuscade au groupe qui s'est aventuré sur son territoire.
11-12	Une meute de goules sauvages repère les personnages et fonce droit sur leur position, un luminescent positionné au centre du groupe.
13-14	Un vertiptère de la Confrérie de l'Acier survole le groupe et lui lance un appel. La teneur du message dépend de la réputation des aventuriers auprès de la faction concernée.
15-16	Un béhémoth super mutant défend le lieu où se trouve actuellement le groupe.
17-18	Une reine des fangeux, épaulée par sa progéniture, protège le point d'eau qui abrite ses œufs.
19	Un écorcheur se tient, triomphant, sur l'un de ses congénères qu'il vient juste de tuer.
20	Faites un jet sur le tableau des « bizarreries des Terres désolées ».

BIZARRERIES DES TERRES DÉSOLÉES

Parfois, les événements des Terres désolées reflètent les détours inattendus que prennent les dangers, les radiations ou les mystères de la région. Si vous souhaitez que votre rencontre crée la surprise, lancez un d20 et consultez le tableau ci-dessous.

Bizarreries aléatoires des Terres désolées

D20	RENCONTRE
1-3	Un groupe de Mister Gutsy en plein exercice d'entraînement cherche à convaincre le groupe de jouer le rôle de soldats alliés ou ennemis.
4-7	Des fidèles de la secte des Piliers de la Communauté désirent convertir le groupe.
8-10	Des fans d'icônes de la culture d'avant-guerre se sont réunis pour organiser une « convention » réunissant les groupes intéressés qui habitent les Terres désolées.
11-14	Des super mutants examinent un appareil technologique avancé pour le faire fonctionner (par exemple un avion, un robot ou un tank).
15-17	Des colons tirant des pousse-pousse de fortune se rapprochent du groupe et proposent leurs services en échange de capsules.
18-20	L'habitant d'un abri dont vous n'aviez pas entendu parler vous aborde et demande des pièces qui aideront à maintenir en état l'infrastructure de son refuge.

INTRIGUES DU COMMONWEALTH

Quand vous imaginez des intrigues se déroulant dans les Terres désolées de ***Fallout***, gardez à l'esprit qu'il s'agit du fragment d'un univers plus vaste où des thèmes importants reviennent. Le monde a été tout à la fois dévasté par la guerre, corrompu par les entreprises capitalistes d'avant-guerre, imprégné par l'histoire des lieux qui le constituent et l'héritage des grandes marques. Vous pouvez mettre n'importe lesquels de ces thèmes en avant dans vos scénarios. Inspirez-vous de ces concepts pour donner un exemple de ce qu'est la vie dans les Terres désolées du Commonwealth et au-delà.

GUERRE

Les Terres désolées sont la base de l'univers de ***Fallout***. Où que l'on s'aventure dans les États-Unis d'Amérique, la Grande Guerre a laissé son empreinte destructrice. Toutefois, le conflit n'a pas pris fin avec l'explosion des bombes et, comme on dit, l'histoire se répète et les guerres avec elle. Des accrochages mineurs émaillent les Terres désolées, tandis que pillards et groupes civilisés s'efforcent de prendre le pouvoir. Au même moment, les reliques d'un conflit terminé depuis des lustres sont disséminées aux quatre coins du pays, attendant que des individus ayant la patience et les connaissances nécessaires les exhument et les réactivent. Cette tentative de redécouverte d'équipement ancien s'incarne pleinement dans la Confrérie de l'Acier qui continue d'arracher les armes aux mains des citoyens pour contrôler la totalité des technologies de la région.

CAPITALISME D'AVANT-GUERRE

La plupart des bâtiments et des constructions des Terres désolées, des panneaux publicitaires aux villes frontalières en passant par les abris et les gratte-ciel vertigineux des métropoles, sont le résultat de la richesse et de la prospérité engendrées par l'âge d'or du capitalisme américain. La stagnation culturelle de cette époque s'accompagna d'un écart croissant entre pauvres et riches, et les détenteurs du pouvoir cédèrent à la corruption, seuls et sans influence extérieure. Cet état de fait se retrouve dans les expériences morbides menées par Vault-Tec, alors que l'entreprise garantissait aux clients de ses abris qu'ils seraient en sécurité. En tout cas, la recherche du profit conduisit à la création d'innombrables inventions dans le Commonwealth d'avant-guerre, comme en témoignent les héritages de cette époque, tous secteurs confondus.

FABRIQUE DES MARQUES

Avant la guerre, les gens étaient attachés aux marques. Consciemment ou non, ils buvaient du Nuka Cola, regardaient les matchs de leur équipe de baseball favorite, achetaient leurs marques de nourriture préférées et leurs interactions avec le monde sonnaient comme autant de preuves de leur loyauté envers une marque.

Des marques ont survécu à la Grande Guerre. Ces identités commerciales ont tant proliféré aux États-Unis qu'immanquablement, ces symboles rassurants exercent encore une attraction. Objets de collection, uniformes et jetons sont devenus des points de ralliement pour les habitants. L'affection que Diamond City porte à son ancienne équipe de baseball est l'exemple type, mais on peut imaginer bien d'autres histoires mettant en scène des gens profondément attachés à la mythologie erronée de leur marque favorite.

HISTOIRE

L'histoire de Boston est intimement liée à celle de la guerre d'Indépendance américaine. Ainsi, des lieux portent les noms, les symboles ou la trace des héros américains de ce conflit. Ces thèmes se retrouvent dans de nombreuses intrigues des Terres désolées. La Confrérie de l'Acier et l'Institut cherchent à s'emparer du Commonwealth avec des opérations militaires ou des coups en douce, tandis que les Miliciens protègent le commun des mortels de leurs agissements. Rejouer un épisode de l'histoire en mettant en scène l'affrontement d'une force d'occupation correspond parfaitement à l'atmosphère du Commonwealth et permet aux joueurs de défendre l'indépendance et la sécurité des habitants.

ÉMANCIPATION

Même si Boston n'a pas été directement impliquée dans la guerre de Sécession, la libération d'individus réduits en esclavage reste un thème fort des intrigues se déroulant dans le Commonwealth. Pour tout dire, le chemin de fer clandestin historique traversait Boston et conduisait en secret des esclaves vers des états abolitionnistes ou le Canada. Les synthétiques qui tentent aujourd'hui d'échapper à l'Institut reçoivent l'aide d'une version moderne de ce réseau. Ainsi, les luttes contre la condition des individus asservis sont du pain béni pour les meneurs de jeu désireux de proposer un scénario où les personnages joueurs apparaissent comme les héros de l'histoire. Assurez-vous néanmoins que vos joueurs soient à l'aise avec cette thématique et les métaphores ludiques rappelant l'histoire des Afro-Américains.

RECHERCHE DU POUVOIR

Les Terres désolées sont dangereuses. Des créatures rôdent de jour comme de nuit, des gens agressent leur prochain pour lui dérober ses biens et même l'eau contient des particules radioactives qui tuent tous ceux qui s'abreuvent à des sources impures. Les gens s'accrochent désespérément au pouvoir qu'ils détiennent pour conserver une impression de sécurité face à ces menaces. Les pillards volent, les colons essaient d'établir un domaine stable et facile à défendre et tout le monde se balade avec une arme. Les habitants partent à la recherche des secrets des Terres désolées pour trouver tout ce qui leur permette d'acquérir, de conserver et de sécuriser leur source de pouvoir. Dès qu'un individu demande aux aventuriers de partir à la recherche de quoi que ce soit, on peut affirmer qu'il agit pour des raisons égoïstes. Tirez ces dernières au clair et imaginez ce qui se passerait si les personnages en question perdaient leur source de pouvoir. En effet, leurs actes seraient alors dictés par le désespoir et non plus par la raison.

PERSONNAGES JOUEURS DES TERRES DÉSOLÉES

N'oubliez pas que les thèmes évoqués auparavant ne concernent pas seulement les scénarios concoctés par le meneur de jeu. Durant l'étape de création des personnages, discutez avec les joueurs des thèmes et des concepts à exploiter. La plupart des joueurs voudront s'inspirer d'une ou plusieurs thématiques pour obtenir un personnage unique et pleinement ancré dans l'univers de ***Fallout***.

Fairlane
THEATER
TONIGH

Shirts
Palms Read!

★ *Chapitre Neuf* ★

MAÎTRISER LE JEU

MAÎTRISER LES RÈGLES . . 312
SÉCURITÉ ET CONSENTEMENT . . 316
VIVRE L'EXPÉRIENCE FALLOUT . . 318
QUÊTES ET CAMPAGNES . . 322

Noodles
TUFF DRIL

Chapitre Neuf

MAÎTRISER LE JEU

MAÎTRISER LES RÈGLES

Les règles de base de ***Fallout : le jeu de rôle*** sont présentées dans le *Chapitre 1 : Règles du jeu*, et les Rencontres de combat dans le Chapitre 2. Toutefois, demander un test de compétence (ou n'importe quel autre jet de dés) est toujours de votre ressort, vous, le meneur de jeu. Votre décision dépendra de votre style de jeu. Lorsque vous maîtrisez une quête déjà écrite ou structurée, les choses sont simples. Mais les choix d'un joueur ou d'une joueuse peuvent être moins évidents ou ne pas dépendre d'une règle préétablie. Souvenez-vous toujours d'une chose : les règles présentées dans ce livre ne sont là que pour vous guider. Elles ne sont pas immuables ni strictes, elles n'ont pas à être suivies à la lettre. Il revient toujours au meneur de jeu de contourner, briser ou même totalement abandonner certaines règles… selon la situation. Pratiquer le jeu de rôle doit toujours être amusant, si les règles vous barrent la route, changez-les pour atteindre votre but !

Les conseils qui suivent devraient vous aider à décider si un jet de dés est nécessaire dans une situation donnée et comment structurer ce jet, comme expliqué dans les chapitres concernés.

TESTS DE COMPÉTENCE

Chaque fois que vous avez un doute sur la réussite d'une action de l'un des personnages, que des complications (ou un échec !) ajouteraient à l'intérêt de la scène ou que le degré de maîtrise du PJ importe, vous pouvez avoir recours à un test de compétence pour résoudre cette action. Un test concerne une unique manœuvre par laquelle un personnage essaie de régler un problème ou durant laquelle existe un conflit quelconque. Les tests ne devraient être effectués que pour des actions d'une seule nature se déroulant sur une durée restreinte : réparer une arme, soigner une blessure, fouiller l'étage d'un immeuble en ruine, déverrouiller une serrure, etc.

DIFFICULTÉ DES TÂCHES

Lorsque vous demandez à un joueur de jeter sa réserve de d20, définissez la difficulté du test : il s'agit du nombre de succès qu'il ou elle doit obtenir pour réussir son action. Cette difficulté représente l'exigence de la tâche et varie selon la nature de la scène. Par exemple, des environnements dangereux, des informations troubles, des personnages mal préparés ou encore le manque d'outils appropriés peuvent augmenter la difficulté du test.

Exemples d'augmentation de la difficulté

EXEMPLE DE SITUATION	AUGMENTATION DE LA DIFFICULTÉ
Le personnage souffre de la faim	Difficulté +1 pour tous les tests basés sur la Force
Éclairage faible ou ténèbres	Difficulté +1 pour tous les tests basés sur la Perception
Le personnage ne porte pas de vêtements adaptés	Difficulté +1 pour tous les tests basés sur l'Endurance
Un personnage non-joueur nourrit du ressentiment contre le personnage joueur	Difficulté +1 pour tous les tests basés sur le Charisme
Les données sont particulièrement complexes ou expérimentales	Difficulté +1 pour tous les tests basés sur l'Intelligence
Le personnage se trouve au cœur d'une tempête de radiations	Difficulté +1 pour tous les tests basés sur l'Agilité

Plusieurs circonstances peuvent affecter un test de compétence, et leur combinaison influe sur la difficulté de celui-ci. Cela peut vouloir dire que les joueurs et les joueuses doivent obtenir 4 ou 5 succès… voire plus. Soyez toutefois prudent quand vous vous lancez dans une rencontre très risquée, lorsque le groupe n'est pas encore apte à y faire face. Vous aurez toujours la possibilité d'augmenter la difficulté au fil de l'action, de jouer sur les complications et les blessures critiques. Par exemple, les joueurs peuvent avoir besoin d'une information clé ou d'un évènement nécessaires pour faire avancer la quête : vous ne devriez jamais enfermer leur progression derrière un test de compétence. Vous pouvez en revanche leur permettre de réussir… à condition d'en payer le prix, ou même de ne pas leur demander de test du tout.

Jauger de la difficulté des tests dépend aussi de la façon de jouer de votre groupe. Peu de tables aiment réellement l'emporter sur les probabilités dans des tests à quatre ou cinq réussites, mais d'autres se délectent de devoir soit arracher leur victoire avec les dents, soit payer cher le prix de leurs échecs. Les joueurs peuvent aussi avoir une soirée de malchance et accumuler les mauvais jets de dés : dans ce cas, personne ne verra le meneur d'un mauvais œil s'il décide de les faire réussir malgré tout, afin que le jeu reste divertissant.

TESTS DE DIFFICULTÉ ZÉRO

Les tests de difficulté 0 (page 15) sont d'une grande utilité lorsque les personnages ne sont pas sous pression, que leur tâche est triviale, mais que la qualité de leur succès importe tout de même. Ces tests servent à définir à quel point ils ont réussi. Si une tâche possède une difficulté de 0, les joueurs n'ont pas à lancer de dé : ils réussissent automatiquement et ne risquent pas de complications. Toutefois, comme ils n'effectuent pas de test, ils ne peuvent ni dépenser ni générer de Points d'Action.

À votre discrétion, les joueurs peuvent néanmoins lancer un dé contre une difficulté de 0 et générer des PA, comme pour n'importe quel autre test. Et puisque aucun succès n'est nécessaire, chaque réussite sur le dé devient un Point d'Action. Mais dans ce cas, ils prennent le risque de faire face à des complications…

COMPLICATIONS

Lorsqu'un joueur obtient un 1 sur son d20, il comptabilise ce dé comme deux succès, au lieu d'un seul, et ces deux succès comptent pour dépasser la difficulté du test effectué. Mais lorsqu'un joueur obtient un 20 sur son dé, vous avez le pouvoir d'introduire de nouvelles circonstances et de rendre plus difficile l'épreuve que les personnages tentent de surpasser.

Vous pouvez utiliser une complication pour créer un problème immédiat au personnage, lié à l'action entreprise par ce PJ : un effet négatif touchant le PJ en question. Les complications augmentent la difficulté de ce test de compétence de 1, voire rendent ce test impossible. Lors d'un piratage informatique, un personnage pourrait ne plus avoir accès au système une fois l'information cherchée obtenue, ou encore être désarmé pendant un combat et laisser tomber son arme de corps à corps ou son arme légère. Si un PJ obtient une complication sur son jet de dés alors qu'il essaie de soigner une blessure à la jambe, alors le membre peut se trouver infecté. Tous ces exemples sont liés au test de compétence. Toutefois, notez qu'ils ne changent pas la réussite en échec : ils ne font que compliquer les retombées des tests réussis.

Vous n'avez pas à annoncer aux joueurs quelles sont ces complications… du moins, pas tout de suite. Vous pouvez vous contenter de les noter et de leur en faire part plus tard. Si vous ne trouvez pas d'idée, ajoutez 1 PA à votre réserve et utilisez-le avec vos PNJ.

AUGMENTER LA GAMME DES COMPLICATIONS

Lorsque vous désirez rendre des actions plus risquées, mais pas plus difficiles, vous pouvez augmenter la gamme des résultats offrant des complications sur les d20. Vous pouvez étendre ce champ de 1 à 5. Pour chaque rang gagné, vous générez une complication sur les résultats listés dans la table ci-dessous.

Rang de complication

RANG DE COMPLICATION	COMPLICATION GÉNÉRÉE SUR UN…
1	20
2	19-20
3	18-20
4	17-20
5	16-20

RÉUSSITES MITIGÉES

Afin de poursuivre l'action après un test raté, ou quand réussir revient à éviter les embûches liées à l'action tentée, vous pouvez proposer à vos joueurs et joueuses d'obtenir une réussite mitigée. Une **réussite mitigée** veut dire qu'ils peuvent transformer un test raté en un test réussi, mais doivent faire face à une complication. Ce sont eux qui doivent prendre cette décision… mais parfois, elle est indispensable.

Les réussites mitigées sont de bons instruments, lorsque vous voulez savoir ce que le personnage a perdu pour atteindre son but : ce qu'il a dû abandonner, l'équipement ou les ressources qu'il a sacrifiés afin de réussir son action, lorsque ses compétences seules n'ont pas suffi.

Vous pouvez aussi décider que le coût de cette réussite mitigée est plus élevé qu'une unique complication, qu'afin de remporter la victoire qu'il désire, le personnage doit gérer 2 ou 3 complications. Vous devriez toujours être franc avec vos joueurs sur le coût en question, car ils ont toujours le choix de refuser de payer ce prix et de décider de rater leur action.

POINTS D'ACTION

Les Points d'Action (PA) sont des outils mis à votre disposition et à celle des joueurs : ils permettent de réussir avec panache et récompensent les bons jets de dés. Les PA sont une réserve de groupe, dans laquelle chacun peut puiser. Ils aident à la cohésion des factions, puisque la réussite d'un joueur peut en aider un autre.

Dans le *Chapitre 1 : Règles du jeu*, à la page 18, vous trouverez une liste présentant les différentes façons de dépenser les PA. Toutefois, cette liste n'est pas exhaustive. Durant le jeu, quelqu'un peut proposer une nouvelle façon de dépenser les Points d'Action, afin d'augmenter ses succès ou modifier la scène d'une façon ou d'une autre. C'est cela qui donne le ton de ***Fallout*** et il serait bon que vous acceptiez ces ajouts et, pourquoi pas, que vous les encouragiez, tant qu'ils sont uniques, inventifs et que vous souhaitez des parties axées sur la narration. Ayez recours à ces idées et accompagnez-les de tests de Chance : ce sont de bons ressorts pour l'histoire et ils sont presque toujours préférables à des mécaniques de jeu offrant des actions additionnelles, de plus grandes réserves de dés ou des armes infligeant plus de dégâts.

STARLIGHT
CREATURE FEATURE
Drive-In

OBTENIR PLUS DE POINTS D'ACTION

Tout comme les joueurs et les joueuses, vous, meneur, générez des Points d'Action. Pour cela, vous devez obtenir plus de succès que nécessaire sur un test de compétence de PNJ. Vous remportez aussi des PA lorsque les joueurs utilisent l'option *Acheter des dés sans disposer de PA*. S'ils ne possèdent pas assez de PA pour acheter des d20 supplémentaires pour leur test de compétence, vous pouvez les encourager à générer plus de PA pour votre propre réserve. Pour chaque point qu'ils voudraient dépenser, ajoutez 1 point à votre réserve de PA.

Cet échange de Points d'Action est la graisse qui fait tourner les rouages du jeu : vous devriez l'encourager autant que possible. C'est en générant des PA que vous augmentez l'intérêt de vos rencontres, leur difficulté, que vous multipliez les Complications… et que vous rendez la scène tout simplement plus motivante pour vos joueurs.

Au commencement de chacune de vos quêtes, vous disposez d'un Point d'Action pour chaque personnage joueur qui s'y engage. Cela vous permet d'avoir déjà une réserve de PA, disponible au début du jeu.

Dépense des Points d'Action du meneur

- **Achetez des d20 (1-6 PA) :** achetez des d20 supplémentaires lorsque vos PNJ effectuent un test. Le coût augmente pour chaque dé acheté de cette façon : le premier coûte 1 PA, le deuxième, 2, et le troisième, 3. On ne peut lancer plus de trois d20 supplémentaires pour un unique test, y compris les d20 offerts par des aptitudes ou des traits.

- **Effectuez une Action Mineure Additionnelle (1 PA) :** durant le tour de vos PNJ, effectuez une action mineure supplémentaire. Chaque PNJ ne peut effectuer plus de 2 actions mineures à son tour, durant un round.

- **Effectuez une Action Capitale Additionnelle (2 PA) :** durant le tour de vos PNJ, effectuez une action capitale supplémentaire. À leur tour, et pendant un round, ils ne peuvent effectuer plus de deux actions capitales.

- **Infligez des Dégâts Supplémentaires (1-3 PA) :** si vous réussissez une attaque de corps à corps ou de projectile, vous pouvez dépenser des PA pour ajouter 1 🎲 par PA dépensé, jusqu'à un maximum de +3 🎲 pour 3 PA.

TEST EN OPPOSITION

Les tests en opposition se résolvent comme les tests de compétence classiques : toutefois, ils prennent en compte une force adverse active qui œuvre contre le personnage qui fait ce jet. Les joueurs, et vous, meneur, jetez vos dés et comparez vos résultats.

Les tests en opposition ne devraient servir que lorsque les PNJ résistent. Les facteurs environnementaux comme les radiations, ou la météo, devraient uniquement augmenter la difficulté des jets. Un test en opposition est un excellent moyen de mettre en valeur un PNJ d'importance grâce à ses jets et pour l'incarner. Ainsi, vous pouvez faire briller vos adversaires principaux et générer des Points d'Action supplémentaire si ce PNJ s'en sort particulièrement bien. Vous devriez avoir recours aux tests en opposition durant des moments de conflit (non mortels), lorsque votre personnage et celui du joueur rivalisent pour atteindre le même but ou luttent pour ruiner les efforts d'une troisième force.

Nous vous conseillons de noter l'ordre de résolution des tests en opposition. Résolvez le vôtre en premier, achetez tous les dés que vous souhaitez et générez vos succès. De cette façon, vous obtiendrez la difficulté du test du joueur. Ensuite seulement, faites-le résoudre son test comme d'habitude et comparez ses résultats à la difficulté définie. Si le PJ remporte le test, il réussit son action malgré les efforts de votre personnage et génère des PA s'il a récolté des réussites supplémentaires. S'il rate, vous pouvez générer des Points d'Action selon la différence entre la difficulté et le nombre de succès obtenus par le PJ. Un match nul est impossible : si le jet du personnage est égal à la difficulté obtenue sur votre jet, il remporte le test en opposition.

SÉCURITÉ ET CONSENTEMENT

Il est important pour un meneur de comprendre que le jeu de rôle peut être une expérience très personnelle. Les joueurs et les joueuses qui s'assoient à votre table vous font confiance pour que votre histoire soit bonne et pour que vous respectiez leurs limites. En tant que MJ, il est de votre devoir de vous assurer que celles et ceux qui jouent avec vous se sentent en sécurité et profitent de leur expérience de jeu.

LES « NON », FLEXIBLES OU CATÉGORIQUES

Pour vous assurer de fonder votre campagne sur un terrain de confiance, discutez des attentes de chacun. Il est important de s'entendre sur le jeu que vous voulez mener et celui auquel veulent jouer les participants. Certains joueurs peuvent désirer manipuler des thèmes plus sombres et sans concessions, alors que d'autres préféreront l'humour. Toutes ces options sont acceptables, mais il importe que le groupe sache dans quoi il s'aventure. Assurez-vous, avant de commencer, que tout le monde est sur la même longueur d'onde.

La discussion précédant la première séance proprement dite est appelée « **session zéro** ». C'est un moment privilégié pour échanger avec vos joueurs et vos joueuses, savoir s'ils sont d'accord sur le contenu de votre campagne. Demandez tout simplement aux participants s'ils refusent de voir quelque situation que ce soit dans le jeu ou veulent éviter certains sujets. Si un joueur répond par l'affirmative et de façon catégorique, alors ce thème n'apparaitra jamais à la table. Une fois cette discussion terminée, vous savez quels sujets éviter à tout prix.

Les « non » flexibles sont des sujets que voudraient aborder les joueurs, mais pas de façon frontale : pensez-y comme des scènes hors champ. Vous devriez traiter ces thèmes avec beaucoup de précautions, prêter attention au consentement des joueurs et vous contenter le plus souvent de les survoler.

Soyez toutefois conscient que ces limites peuvent changer au fil du temps et gardez à l'esprit que ces thèmes peuvent évoluer à un moment ou à un autre.

« Sérieusement, qui a besoin de règles de sécurité ? »

Vous pourriez répondre que votre jeu est tout sauf blessant, mais la série *Fallout* a pourtant abordé de nombreux thèmes difficiles. Pas seulement les Abris déserts et les créatures grotesquement mutilées, mais les sujets tournant autour d'un monde carbonisé par un feu nucléaire, n'ayant laissé derrière lui que quelques survivants à qui il ne reste qu'une maigre poignée de confiance, de ressources et d'espoir… La violence y est décrite de façon frappante, elle s'est répandue dans toutes les Terres désolées. Ce lieu brutal peut être compliqué à supporter pour certains.

En réalité, vous ne connaissez pas la vie intérieure de vos joueurs. Une fois sur deux, les participants peuvent ne pas savoir à l'avance comment ils vont réagir à quelque chose… jusqu'à y être confrontés. Prenez des gants. Vos joueurs et joueuses n'ont pas le devoir de faire fi de leurs émotions pour que le jeu continue. Souvenez-vous que tout le monde vient à votre table pour s'amuser. Jouer de façon sécurisée demande autant d'efforts qu'enfiler ses chaussettes et peut éviter à votre campagne de tourner court.

Session Zéro

Organiser une « Session Zéro » est une bonne façon de lancer votre campagne ou de préparer une série de scénarios courts, voire quelques one-shots. Durant cette session, vous pouvez créer les personnages, discuter des attentes de vos joueurs et passer en revue les limites et les mesures de sécurité émotionnelle que vous voulez utiliser à la table. De même, il est habile de prendre quelques notes pour légèrement changer votre histoire afin de la faire coïncider avec les personnages créés par les participants.

Vous ne commencez pas à jouer durant la session zéro : vous préparez, planifiez l'aventure et donnez à vos joueurs une furieuse envie de lancer les dés pour la première fois.

Si vous jouez durant un évènement, ou une convention, vous n'aurez peut-être pas le temps d'organiser une session zéro. Toutefois, il est important, même dans ces circonstances, de présenter les contenus sensibles que vous souhaitez aborder et de les lister comme le ferait un film, par exemple. La série de jeux vidéo des *Fallout* est déconseillée aux moins de 18 ans et alerte sur des contenus sanglants, des scènes de violence soutenue, de la vulgarité et l'utilisation de drogues, entre autres.

DÉCODER L'AMBIANCE

Si vous jouez sur table (pas en ligne) et que vous présentez un sujet qui peut être difficile, ralentissez le rythme. Ainsi, vous pourrez voir comment se sentent vos joueurs et vos joueuses. Si vous jouez en ligne, vous pouvez procéder de la même façon par webcam ou en écoutant avec attention votre canal audio.

Si un joueur ne se sent pas à l'aise avec la tournure que prennent les évènements, vous pourrez le deviner grâce à de nombreux signaux. En voici quelques-uns :

- S'adosser à sa chaise, comme pour se désengager du récit.
- Croiser les bras devant son torse.
- Rire nerveusement.
- Rester silencieux pendant un long moment.
- Regarder sur le côté, en dehors du cercle du groupe.

Si vous remarquez l'une de ces attitudes, faites une pause, discutez avec vos joueurs, demandez-leur s'ils veulent continuer. Si n'importe lequel des participants hésite, vous feriez mieux d'arrêter la partie. Un joueur ou une joueuse ne devrait pas avoir besoin de dire à voix haute qu'il ou elle est mal à l'aise : se retrouver sous le feu des projecteurs a d'ailleurs tendance à ne pas aider à répondre avec franchise. Si vous n'êtes pas sûr de vous, avancez avec précaution et continuez à leur demander leur avis.

APPUYER SUR LE BOUTON PAUSE

Ce système est un mélange de l'outil de sécurité émotionnelle Script Change, inventé par Brie Beau Sheldon, et de la X-Card, imaginée par John Stavropoulos. Placez au milieu de la table un morceau de papier sur lequel est dessiné un symbole « pause ». Il faut qu'il soit à portée de tous et de toutes. N'importe quel participant (y compris vous-même) peut, dès qu'il le souhaite, figer l'action en posant le doigt sur cette carte ou en disant tout simplement « pause ». Un joueur peut vouloir arrêter le récit quelques instants s'il ne se sent pas à l'aise ou pour retrouver le fil de sa pensée. Vous pouvez vous servir de cet outil si vous pensez qu'un joueur ou une joueuse n'est pas dans son assiette ou que vous avez besoin d'une minute ou deux pour trouver un plan B ou réfléchir à quelque chose. Cela permet à toute la table de souffler un instant : il ne s'agit que d'une petite coupure. Lorsque tout le monde est prêt à reprendre le scénario, le groupe peut soit continuer l'intrigue au moment où elle a été interrompue, soit faire une avance rapide pour passer une scène difficile, soit, encore, rembobiner avant que le thème compliqué n'arrive en jeu et le changer, voire le faire disparaître.

COMMENT GÉRER L'INCONFORT ?

Lorsqu'un joueur signale qu'un sujet le met mal à l'aise, d'autres participants pourraient être tentés de le questionner à ce sujet. Cela devrait être évité : le joueur est venu jouer et s'amuser, pas exposer ses peurs et ses phobies en public. Le groupe dans son ensemble devrait tout faire pour que chacun se sente respecté.

Parfois, un joueur peut se rendre compte qu'un sujet lui est douloureux alors qu'il ne l'avait pas prévu, et cela aussi doit être respecté. Un participant peut avoir dit, par exemple, n'avoir aucun souci avec l'extrême violence et découvrir que ce genre de descriptions le heurtent. Si cela arrive durant le jeu, traitez cette information comme vous l'auriez fait de n'importe quelle limite et ajustez votre jeu.

Après la session, vous devriez prendre un moment pour demander à vos joueurs s'ils sont bien à l'aise avec les thèmes que vous développez. Vérifiez qu'ils se sentent bien et surtout, qu'ils s'amusent !

Outils de Sécurité Émotionnelle Recommandés

- Session Zéro
- « Non », flexibles ou catégoriques
- Présentation des thèmes abordés
- La *X-Card* de John Stavropoulos
- *Script change* par Brie Beau Sheldon

VIVRE L'EXPÉRIENCE FALLOUT

Dans les Terres désolées, le quotidien peut être un défi. Pour la plupart, les habitants préfèrent quitter le moins possible la sécurité de leur campement. Les Terres désolées comptent beaucoup de bastions et de fortifications protégeant les survivants des menaces sans nombre qui grouillent dans le désert, comme les animaux ravagés par les radiations, les mutants vengeurs ou encore les pillards assoiffés de sang. Ces zones sont de toutes tailles, de la petite ferme abritant une famille, à l'immensité de New Vegas.

Lorsque les bombes tombèrent, la carte des États-Unis fut à jamais bouleversée. Bon nombre de grandes villes furent vaporisées et ne laissèrent derrière elles que leur carcasse, ossements d'immeubles écroulés. Certains colons vivent encore dans ces ruines, en ont fait leur demeure et tentent souvent de retrouver « le bon vieux temps ». D'autres, cependant, sont partis fonder leurs propres domaines dans les zones rurales.

Les Terres désolées sont plus qu'une silhouette de carton-pâte : elles font grandement partie de ce qui fait de *Fallout*… *Fallout*. Les Terres désolées sont un personnage, tout autant que les PJ. Prenez une carte des États-Unis d'avant-guerre et placez-la sur les Terres désolées : vous verrez à quel point les bombes ont changé de façon chirurgicale le visage de ce pays. Ce que vous ne devez toutefois jamais oublier, c'est que la Guerre n'est pas une force de la nature : elle est née des choix faits par certaines personnes. Même deux siècles plus tard, la zone est toujours soumise aux décisions des uns et des autres. L'exemple le plus évident est la ville de Megaton et sa possible éradication. La série des *Fallout* est marquée par ces choix qui impactent les Terres désolées et ceux qui y vivent.

Lorsque vous créez des quêtes dans le monde de *Fallout*, ne vous contentez pas de savoir où se trouvent les bâtiments dont vous avez besoin et d'imaginer les créatures qui y vivent. Prenez le temps de prendre en compte les choix des personnages et de vos PNJ, de voir à quel point ils ont influencé le territoire des Terres désolées. Une route de poussière laissée à l'abandon après avoir été utilisée par des marchands, ou une forteresse d'acier qui semble avoir été bâtie dans la nuit, raconte une histoire qui saura enflammer l'imagination de vos joueurs et de vos joueuses.

Pendant que vous créez vos scénarios de ***Fallout***, prenez un instant pour réfléchir aux régions que visitent vos joueurs et vos joueuses. Dans *Fallout* 4, vous explorez ce qui reste des jardins publics de Boston et visitez les ruines de Bunker Hill. Pour votre propre jeu, demandez-vous quelles zones vous désirez montrer à votre table. Elles possèdent toutes leur atmosphère propre, ainsi qu'un style de jeu résolument unique. Est-ce que les gratte-ciels et les monuments familiers à vos joueurs et joueuses ont été remaniés en bunkers de bric et de broc ? Ont-ils perdu leurs systèmes de défense et leurs métaux, après des dizaines d'années de pillage ?

Les constructions ne sont pas les seules à avoir été transformées. Les créatures des Terres désolées sont parfois bien plus que des monstres errants. Leur corps entier a été altéré, tout autant que leur environnement, par les radiations des détonations atomiques datant d'il y a des générations. Elles réagissent encore tout comme de véritables prédateurs : elles ont un territoire à défendre et chassent leur nourriture. En tant que meneur de jeu, vous pouvez mettre leur nature à profit pour créer des quêtes captivantes, grâce auxquelles récompenser vos joueurs : des scénarios où leurs décisions auront un impact réel. Peut-être qu'une zone est devenue le vivier de créatures mutantes, comme des radscorpions par exemple, et que vos PJ y sont envoyés pour découvrir ce qui les attire. Comment pourraient réagir ces choses, si leur terrain de chasse se dépeuplait ? S'en prendraient-ils aux fermes alentour, aux marchands ambulants ? Les habitants des camps proches vivraient alors dans la peur. Bien entendu, les personnages pourraient tout simplement éradiquer ces prédateurs, mais une fois ces créatures détruites… qui prendrait leur place ?

LES ABRIS

Les Terres désolées sont un lieu dangereux, mais la plus grande menace vient rarement, par exemple, des rats irradiés. Vous verrez que bien souvent, vos pires ennemis seront d'autres habitants des Terres désolées. Bon nombre de petites communautés se sont regroupées autour d'un but : survivre et profiter de la protection de tous, mais d'autres sont des reflets bien plus cruels des pires facettes de l'humanité.

Pour ceux qui y vivent, les Terres désolées sont une toile blanche. Sans pouvoir central, sans référentiel commun définissant comment doit fonctionner une société, les habitants ont tout simplement décidé de créer la leur. Les Abris Vault-Tec en sont un bon exemple. Chacun des Abris ponctuant le paysage a le potentiel de représenter sa propre culture, totalement isolée du monde extérieur. Sans la menace d'interférences externes, Vault-Tec a pu créer des systèmes contrôlés, limités, emplis de sujets de tests viables. La série *Fallout* présente de nombreux sombres destins ayant frappé certains de ces Abris, allant d'habitants soumis à des fuites de radiations, de drogues psychotropes, de messages subliminaux, ou encore de reclus devant travailler sous l'œil omnipotent du Superviseur, comme dans l'Abri 101. Toutefois, tous les Abris ne sont pas de cet acabit : certains, comme l'Abri 15, doté d'une population plus cosmopolite, ont pu survivre.

En tant que meneur, vous avez toute liberté pour créer n'importe quel Abri de votre choix. Ne vous contentez pas d'imaginer quelles expériences tordues ont pu être menées sur un groupe de cobayes involontaires. Voyez aussi quel système socio-économique divergent aurait pu être mis en place par Vault-Tec. Vous êtes en mesure de bâtir un Abri mémorable (et expérimental) en combinant diverses formes de gouvernement disparates, par exemple un Abri basé sur les principes de la cyberocracie (dirigé par un ordinateur, selon ses codes de programmation), doublé d'éléments démocratiques ou despotiques, à votre préférence. Il va de soi qu'aucun système n'est éternel et un meneur futé pourrait imaginer un Abri où la politique change, voyez les anarcho-syndicalistes, ou n'importe quelle révolution sociale violente.

En dehors des Abris, rien n'empêche les habitants des Terres désolées de se regrouper en larges communautés. Certains fondent des colonies, bâtissent des murs ou des maisons pour tenir les menaces grouillantes et irradiées à distance, faisant de leur mieux pour mener une vie tranquille. Si l'on voyage assez longtemps dans ces territoires, on rencontre beaucoup de ces endroits ; tous ont leurs particularités propres. Certains sont heureux d'accueillir des étrangers. Certains ont tendance à les accueillir avec des rafales.

Les personnages finiront sûrement par croiser le chemin d'habitants cherchant à faire plus que survivre. Il est presque impossible d'user ses semelles dans les Terres désolées sans rencontrer au moins quelques représentants de la Confrérie de l'Acier : après tout, leurs bases sont dispersées sur tout le territoire. Les Enfants d'Atome, eux, voyagent de colonie en colonie, et fondent des églises pour répandre leur parole. D'autres sont moins amicaux : les pillards ont tendance à faire feu de tout bois et sont prêts à saisir n'importe quel lambeau de territoire avant de le défendre jusqu'à la mort. Tous ces groupes offrent aux personnages différentes expériences de jeu, différents risques et différents styles de quête. Tout dépend avec qui ils interagissent !

Lorsque vous créez des missions en rapport avec ces factions, prenez le temps de prendre en compte leurs buts et leur philosophie. La Confrérie est connue pour leur puissance de feu dévastatrice et leurs armures assistées, mais ils voient le monde par un prisme bien différent de celui du Réseau du Rail. Réfléchissez à l'histoire que vous voulez raconter grâce à votre quête : cela influencera énormément le ton de vos aventures. Cela peut aller de « tuez-les tous », « ne blessez personne et assurez-vous que personne ne vous voie », jusqu'à « ne tuez personne, blessez-les si nécessaire, mais faites en sorte qu'ils n'oublient pas qui nous sommes et se rappellent qu'on ne vient pas nous chercher des noises impunément ! » Demandez-vous comment vous voulez intégrer cela à votre jeu et à vos scénarios. Discutez-en avec vos joueurs avant de commencer la session.

L'INFLUENCE DES CHOIX

L'un des grands plaisirs du jeu de rôle est de voir à quel point les décisions des joueurs influent sur le monde évoqué à la table. Si le groupe choisit de se rendre dans un lieu où l'Enclave le considère comme un ennemi, qui peut affirmer qu'ils n'en ressortiront pas vivants ? Peut-être que les personnages se verront offrir une chance de se racheter auprès des dirigeants — même s'il y a fort à parier que le prix à payer sera à la hauteur de leur mauvaise réputation.

Plus les enjeux sont élevés, plus grands sont les risques… et plus forte sera la récompense. En tant que meneur de jeu, vous êtes libre de présenter des choix cornéliens à vos joueurs sous forme de décisions à prendre concernant leur quête. Dans bien des cas, aucune réponse ne sera parfaite. Il serait juste d'aider le Réseau du Rail, mais prendront-ils le risque, dans ce cas, de devenir les ennemis de l'Institut ?

De plus, tous les groupes rencontrés dans les Terres désolées n'auront pas envie de se lier d'amitié avec les personnages… Certains se contentent de prendre ce qu'ils peuvent et de laisser des cadavres dans la poussière. Il est certain que cela n'est pas très sympathique, mais hors des Abris, point de salut (même à l'intérieur, à bien y réfléchir).

L'HUMOUR NOIR

La nature humaine trouve de quoi rire dans les pires situations et la fin de la vie telle que nous la connaissons n'est pas l'horizon le plus reluisant qu'il soit. La série *Fallout* regorge de moments drôles : ironie, traits d'humour pince-sans-rire d'un Monsieur Handy habituellement potache et pétillant, ou encore l'histoire tragique de l'habitant solitaire de l'Abri 77 et de sa collection de marionnettes.

Afin de créer l'atmosphère parfaite pour *Fallout*, vous pouvez incorporer à votre jeu une pincée d'humour noir lorsque le besoin s'en fait sentir. Plus cet ajout est rare, plus efficace sera la recette. C'est cette frugalité qui rendra ces moments inoubliables. Évitez de vous attarder sur ces traits d'humour ou de les matraquer ; si vos joueurs et vos joueuses les notent et les apprécient, tant mieux ! Si ça n'est pas le cas, les remettre sur le tapis jusqu'à plus soif tuera tout amusement aussi sûrement que si vous vous arrêtiez de jouer pour les expliquer.

Dans *Fallout*, l'humour est souvent une simple observation. La bouffonnerie est rare, à moins qu'elle soit liée à une personne ou arrive sous forme de justice karmique. Un pillard hautain et matamore peut vouloir prouver sa valeur en décidant d'aller tuer un super mutant aussi puissant que lourdement armé et finir en brochettes. C'est là un témoignage de l'arrogance humaine, bien plus frappant que si le super mutant avait tout simplement mangé un civil désarmé. Lorsque vous racontez les tristes destins des uns et des autres, il est toujours payant de ne pas y aller de main morte.

Vous pouvez aussi vous servir de l'humour de *Fallout* pour mettre en lumière certains points de notre propre société, son étrangeté et ses petites manies. Si les panneaux publicitaires Nuka-Cola, déchirés et rouillés, émaillent encore toutes les Terres désolées, c'est parce que les anciens résidents en ont tellement fabriqué avant la Guerre que ces réclames faisaient partie du quotidien de chacun. C'est là une critique aiguisée sur la dépendance des entreprises vis-à-vis des publicités, dans une société pré-Guerre capitaliste ; après tout, les meilleurs traits d'humour cachent toujours une part de vérité. Il n'est pas étonnant que tant de factions des Terres désolées regrettent encore le bon vieux temps. En tant que meneur, demandez-vous ce qui aurait pu aussi survivre aux bombes, et ce que cela dit de nous.

QUÊTES ET CAMPAGNES

Créer des quêtes pour vos nomades solitaires en mal d'aventures peut, tout d'abord, sembler intimidant. Les joueurs sont toujours désireux de trouver quelque chose d'intéressant à faire et leurs personnages s'efforcent de survivre à chaque instant. En tant que meneur, votre travail est de vous assurer qu'il y a toujours un travail à effectuer, une mission dans laquelle s'engager et une horde de goules (en furie !) des griffes desquelles s'échapper. Cela peut paraître une lourde responsabilité, mais elle est étonnement facile.

Une fois que vous tenez une idée de quête, vous pouvez l'articuler en quelques étapes simples. Tant que vous collez à cette structure, vous ne pouvez pas vous tromper ! Dans l'idéal, chaque quête entreprise par votre groupe devrait être jouée en 3 ou 5 heures, soit plus ou moins le temps d'une séance de jeu. Une quête peut être « échappez-vous de l'Abri 101 », « tuez les esclavagistes qui se sont terrés dans le Super Duper Mart », ou encore « livrez la rançon au chef des pillards ». Vous n'avez pas besoin de finir ces quêtes en une soirée, mais partir sur cette idée est bien plus facile et plus gérable pour vous.

D'un autre côté, vous pourriez déjà avoir une grande idée : une campagne entière ! Mais si l'on y regarde bien, elle aussi s'articule en petites quêtes. La meilleure façon de la voir sous cet angle, est de vous rappeler votre expérience des jeux vidéo *Fallout* : ils sont tous bâtis autour d'une quête principale, elle-même formée de plus petites pièces de puzzle. Ces étapes sont semblables à celles que vous faites vivre aux habitants des Terres désolées, mais elles sont toutes tissées dans une plus grande toile, celle de l'histoire principale. Vous êtes le meneur et vous devriez créer votre propre quête principale. Rappelez-vous l'importance de prendre votre temps pour cette étape et de laisser votre campagne s'épanouir au fil de plus petites aventures, tout comme dans les jeux vidéo *Fallout*.

CRÉER UNE QUÊTE

Nous parlerons des aventures plus bas, mais pour l'instant, intéressons-nous à la manière de créer vos propres quêtes à *Fallout*. Les possibilités sont infinies, mais peuvent toutefois être classées en grandes catégories.

TUER QUELQUE CHOSE

Les personnages peuvent se voir demander de tuer quelque chose, quelqu'un, ou plusieurs créatures. Les Terres désolées sont meurtrières et la vie n'y vaut pas grand-chose… même si la paye peut être bonne. Presque toutes les sessions de *Fallout* possèdent leur scène de combat, c'est un bon moyen de trouver ses repères en tant que meneur. Certaines quêtes de cette catégorie pourraient être :

- Faites disparaître le chef d'un gang de pillards… et tout le gang avec lui, à bien y réfléchir.
- Éliminez les super mutants qui se pavanent autour de Boston Common.
- Grâce à quelque machination, débarrassez un paladin de la Confrérie de l'Acier de l'un de ses rivaux politiques.
- Afin que les marchands puissent passer, nettoyez l'autoroute d'une nuée de darillons.

ALLER CHERCHER QUELQUE CHOSE

Les personnages peuvent se voir demander de s'infiltrer ou de débarquer en force dans un lieu, pour se saisir d'un objet, d'une personne ou d'informations. Plus la source de cette quête est intéressante et inhabituelle, mieux ce sera. Vous pouvez aussi rendre l'action plus motivante en plaçant cette source dans un endroit peu commun ou difficile d'accès. Par exemple :

- Foncez dans un Abri abandonné pour y trouver un enfant fugueur.
- Glissez-vous dans une zone de conflits pour dérober des informations sur les ennemis des Miliciens.
- Téléchargez des informations dans la base de données de l'Institut.
- Trouvez le code de la porte du Superviseur avant que la pièce ne se remplisse de gaz mortel.

PARLER À QUELQU'UN

Les personnages peuvent se voir demander de rencontrer un PNJ et de discuter avec lui, d'apprendre ce qu'il sait, lui proposer de faire quelque chose ou n'importe quelle autre forme d'interaction sociale. Rappelez-vous, dans les *Fallout*, toutes les quêtes évoluant à partir d'un simple « parlez avec X ». C'est d'ailleurs bien souvent plus facile à dire qu'à faire…

- Convainquez votre ennemi mortel de vous aider à repousser l'assaut des pillards.
- Démontrez à Desdemona que vous n'avez pas réellement trahi le Réseau du Rail.
- Menacez le chef des Boomers jusqu'à ce qu'il cède.
- Poussez le scientifique survolté à vous donner le produit de ses recherches au lieu de le vendre.

EFFECTUER UNE TÂCHE

Les personnages peuvent se voir demander de réparer une machinerie quelconque, de mesurer le taux de radiations d'un lieu, de construire une petite colonie, ou encore de tenter d'effectuer n'importe quelle autre tâche. Il s'agit de la catégorie de quêtes la plus variée et elle recouvre de nombreuses options, telles que :

- Réparez un robot sentinelle afin de protéger la bibliothèque publique.
- Désamorcez (ou faites détoner) une tête nucléaire retrouvée dans les tunnels.
- Assurez-vous qu'une mine désaffectée est assez sûre pour que la Confrérie de l'Acier s'y installe.
- Grimpez en haut d'un monument et tirez une fusée de détresse pour signaler le début de l'assaut.

Passons aux choses sérieuses ! Vous pouvez même combiner n'importe lesquelles de ces catégories. Par exemple, les personnages pourraient devoir tirer un otage des griffes d'une troupe de pillards, tuer leur chef et faire sauter l'ancien cirque qui leur sert de camp. Ou alors, ils auraient pu être payés par l'Institut pour se faufiler dans un camp de la Confrérie de l'Acier et voler les données concernant d'étranges lumières survolant le Nevada. Pour l'instant, ne cherchez pas à faire trop compliqué : contentez-vous d'un seul but à atteindre.

SE VOIR CONFIER UNE QUÊTE

Pour celui ou celle qui cherche à gagner rapidement quelques capsules, les solutions ne manquent pas. Il y a toujours du travail à faire dans les Terres désolées et le meneur de jeu dispose de nombreux moyens d'en fournir aux personnages. Prenez un moment pour réfléchir d'où viendra la prochaine quête du groupe : aussi évident que cela paraisse, les joueurs ne sauront pas qu'une aventure les attend… si personne ne le leur dit.

Les personnages peuvent trouver une liste de quêtes punaisée à un tableau prévu à cet effet dans une petite colonie ou intercepter un signal radio ou, plus simplement, trouver une holobande en demandant de l'aide. Il s'agit de bonnes solutions pour les lancer dans une aventure (surtout si vous voulez limiter les informations dont ils disposent quant aux détails à venir), mais être directement engagé par une personne en chair et en os permet d'y ajouter une touche humaine… ou… goul… goulaine ?

N'importe qui peut donner une quête aux personnages : le tenancier d'un troquet local, un fouilleur d'Abris désespéré et cherchant de l'aide, un vétéran de la Confrérie de l'Acier ou encore l'un des decanus de César leur ayant posé un .44 magnum sur la tempe.

Lorsque vous créez un PNJ pouvant confier une quête aux personnages, posez-vous les questions suivantes :

- Que veut ce PNJ ? À part confier cette quête au groupe, bien entendu. Veut-il monter dans la hiérarchie de sa faction ? Ou est-il poussé par le désir d'éradiquer tous les mutants des Terres désolées ? Si le PNJ possède ses propres buts, il sera bien plus crédible pour les joueurs.
- Pourquoi ne règle-t-il pas son souci en personne ? L'un des joueurs posera sans doute la question. Essayez d'avoir une réponse plausible. Elle peut être simple : il est trop occupé, n'a pas les capacités physiques ou l'endurance nécessaires ou encore possède la discrétion d'un éléphant dans un magasin de porcelaine.
- Quelle sera la récompense ? Même si la paye s'effectue en général après la mission, il est de bon aloi de mettre un appât à l'hameçon pour que les personnages y mordent.
- Est-ce que ce PNJ a des tics, des façons de faire ou des tournures de phrases bien à lui ? Jouez-le avec ses petites manies, il n'en sera que plus mémorable pour les joueurs.

Si vous êtes confronté à un joueur ou à une joueuse qui se pose la question « mais pourquoi je ferais ça ? » ou encore « je ne crois pas que mon personnage se sente très concerné », la traduction est simple : la récompense n'est pas assez alléchante. C'est de bonne guerre, après tout, tous les poissons ne s'appâtent pas avec la même mouche. Si cela vous arrive, proposez au joueur ou à la joueuse d'inventer un motif ou une raison pour laquelle son personnage voudrait se charger de la mission. Attention, ne laissez pas cet outil devenir un moyen de les laisser choisir le nombre de capsules ou de PE qu'ils recevront. C'est un moyen, pour eux, de donner plus de chair à leur personnage ou de mieux comprendre le type de quête qui les intéresse. Peut-être nourrissent-ils un ressentiment larvé qui s'apaiserait après cette aventure ? Proposer cet échange à la table leur offre plus de liberté et de contrôle sur leur personnage, et ce n'est jamais négligeable.

SUR LA ROUTE

Les personnages, pour la plupart de leurs quêtes, devront cheminer dans les Terres désolées et les chemins ravagés par les radiations. Après tout, leur employeur n'aurait pas besoin d'eux s'il s'agissait de régler quelques petites choses dans la colonie.

Ce voyage dans les Terres désolées fait partie des risques qu'acceptent de courir les PJ et leur récompense doit contrebalancer les dangers qu'ils encourent. Si les personnages ne se voient pas promettre une paye digne de ce nom, il y a fort à parier qu'ils chercheront du travail ailleurs, voire dans une faction rivale.

Le déplacement fait partie intégrale de toute quête. Prenez n'importe quel conte héroïque, vous y trouverez toujours au moins un voyage y jouant un rôle important. Par essence, c'est une allégorie de l'exploration des dangers rôdant dans l'inconnu. Les zones de confort apportent bien peu d'expérience… L'apocalypse post-nucléaire est l'une des interprétations de ces mystères, tout en apportant quelques éléments familiers.

Dans les Terres désolées, il est important de vous assurer que vos personnages disposent de tout ce dont ils ont besoin, et ce, avant qu'ils ne prennent la route pour se jeter dans les griffes du danger. Quelques surprises peuvent être agréables, par exemple, que l'Abri qu'ils recherchent a été infesté de goules. D'autres, moins : ce même Abri, ravagé par les radiations, serait un souci bien plus conséquent. Songez toujours que vos joueurs doivent posséder assez d'informations pour faire les bons choix et préparer un équipement adéquat. Vous n'avez pas besoin de leur donner une liste complète, mais soyez juste. Si, devant l'obstacle, ils se rendent compte qu'ils n'ont pas ce qu'il faut dans leurs sacoches et qu'ils doivent rebrousser chemin, la tête basse… pensez à changer la nature des risques du lieu.

En plus des bandages en quantité, de cordes, de Rad-X et d'eau buvable, les personnages feraient bien de se remplir les poches de munitions. Les Terres désolées sont la demeure de toutes sortes d'habitants et de créatures mutantes redoutables. Si vous êtes pressé, vous pouvez vous reporter aux *Rencontres aléatoires* (page 305), pour déterminer ce que rencontrent vos joueurs durant leur voyage. Vous pouvez aussi inventer vos propres échauffourées au fil du chemin. Lorsque c'est le cas, prenez en compte la nature du paysage. Les humains et les goules ont tendance à se regrouper dans des lieux où ils trouvent un abri assez facilement, alors que les animaux préfèrent les zones sauvages et leurs propres territoires.

Sans vous creuser la cervelle plus que de raison, regardez quels animaux peuvent vivre dans le lieu traversé : le groupe en approchera forcément un. Quel type de créature y aura installé ses pénates, et pourquoi ?

FAIRE DES TRUCS

Voyez chaque mission comme un braquage de banque. Les détails de chaque quête peuvent être différents, mais l'analogie reste juste : si vous voulez entrer dans une banque, vous disposez de nombreuses façons de le faire. Un personnage pourrait décider d'y entrer en hurlant et en tirant des rafales. Un autre, tenter d'amadouer le guichetier. Un troisième préfèrerait pirater les terminaux de l'établissement.

Votre but n'est pas de deviner ce que vont faire vos joueurs mais de rester souple. Lorsque le groupe prend une décision que vous n'aviez pas prévue, ne vous inquiétez pas : c'est l'occasion de créer du neuf et de l'intéressant. Si vous ne parvenez pas à trancher, posez-vous quelques instants. C'est vous qui êtes aux commandes de ce monde et le plus important, c'est que vos joueurs s'amusent.

L'un de vos meilleurs outils est la possibilité de proposer un rebondissement à votre groupe. Aucun braquage ne se déroule comme les autres, aucun plan n'est suivi à la lettre. Les péripéties sont un bon moyen d'entrer dans le vif du sujet ! Peut-être que les pillards que les personnages ont été envoyés repousser sont plus lourdement armés que prévu ou qu'ils combattent déjà une poignée de super mutants, lesquels pensent qu'après avoir mangé les pillards en plat principal, ils pourront faire des personnages un bon dessert… Le chef des pillards pourrait tout aussi bien ne pas vouloir tuer les personnages, mais leur proposer une offre alléchante.

Une quête peut quitter la trajectoire prévue à n'importe quel moment. C'est pour cela que votre groupe doit rester vigilant. Souvenez-vous que, en tant que meneur, vous essayez d'offrir une expérience mémorable et motivante. Vous ne devez pas chercher à enfouir vos joueurs sous une masse de problèmes inextricables, et encore moins à gagner.

Voici quelques propositions de rebondissements :

- La base qu'on vous a demandé d'infiltrer est attaquée par des pillards lourdement armés.
- Il y a une taupe au cœur du Chemin du Rail et personne ne sait de qui il s'agit.
- Le chef du groupe de pillards avec qui vous deviez parlementer a déjà passé un marché avec vos rivaux.
- La nuée de radcafards que vous deviez tuer fuit devant un écorcheur.
- Les gardes décrits durant la présentation de votre mission sont, en réalité, de puissants synthétiques.
- Tous ceux qu'on vous a envoyés tuer sont déjà morts et leur assassin est à vos trousses.

LA DÉCISION FINALE

Le moment le plus important de toute quête n'est pas la confrontation finale avec le super mutant agitant une batte, mais bien le moment de décider quand finit cette aventure et ce que cette fin signifie. Le choix est le nerf de la guerre de tous les *Fallout* ; pour le meneur, le plus grand défi à relever est de trouver un dilemme moral intéressant à proposer aux personnages. C'est ce dernier choix qui restera dans les mémoires, souvent bien plus que le combat contre le *boss*.

Parfois, vous saurez exactement l'impact qu'aura votre décision, parfois il sera bien plus difficile de le prévoir. Les choses sont toujours plus claires avec le recul. Lorsque vous faites du jeu de rôle, préférez toujours la première solution. Soyez franc, afin que vos joueurs puissent faire un choix éclairé.

Il vaut toujours mieux proposer deux choix, au moins, à votre groupe. Lorsqu'une quête est décisive pour la suite de la campagne, il est préférable d'en avoir plus. Liez toujours ces choix aux récompenses que vont recevoir vos joueurs. Personne n'aime prendre des décisions, lorsque celles-ci ne rapportent rien.

Voici quelques décisions finales que vous pourriez incorporer dans vos quêtes :

- Est-ce qu'on laisse partir le chef des pillards s'il jure de mieux se comporter à l'avenir, ou est-ce qu'on le tue ?
- Est-ce qu'on respecte la promesse qu'on a faite à la Confrérie de l'Acier en leur livrant les réfugiés synthétiques, ou est-ce qu'on les confie au Réseau du Rail ?

- Est-ce qu'on installe les explosifs pour tuer les méchants, même si les civils seront pris dans l'explosion ?
- Est-ce qu'on livre les données aux Miliciens, ou est-ce qu'on les vend à un prix d'or à l'Institut ?

POUR UNE POIGNÉE DE CAPSULES

Une fois la quête achevée, laissez votre groupe rapporter la nouvelle de son succès ou de son échec, le cas échéant. Cet échange est une scène importante ; elle permet aux personnages de confier des détails pertinents aux PNJ, tout en mettant un point final à cette aventure. Faites en sorte que les personnages non joueurs demandent aux PJ comment se sont déroulés les évènements et que les personnages puissent eux aussi se renseigner sur les détails qui auraient pu leur échapper.

La quête se termine lorsque les PJ reçoivent leur récompense. C'est aussi, en général, le moment que choisissent les joueurs pour mettre à jour leur feuille de personnage, leur inventaire et leurs points d'expérience. Ils peuvent parfois gagner un niveau et augmenter leurs capacités. Vous devriez conseiller au groupe de ne plus entreprendre d'actions pour leurs personnages, mais de poser des questions sur leurs récompenses. Elles peuvent être de quatre sortes :

- **Capsules :** tout travail mérite salaire et ce dernier se compte souvent en capsules. Par défaut, chaque quête devrait être récompensée par 10 à 25 capsules par personnage. La plupart des capsules gagnées par le groupe seront dépensées en consommables, munitions, nourriture et fournitures médicales. Si vos joueurs ne peuvent pas acheter assez de munitions pour finir leurs missions, vous pouvez soit augmenter les récompenses en capsules, soit y ajouter du matériel.
- **PE :** les Points d'Expérience permettent aux personnages de monter de niveau, et à vous, meneur, de les mettre face à des ennemis plus puissants et des défis plus complexes à relever. Chaque quête devrait se voir récompensée par des PE et vous pouvez en ajuster le nombre, durant une campagne, afin de ralentir le processus (pour rallonger l'aventure) ou l'accélérer (pour permettre aux PJ de gagner en capacités plus vite). Comme cette variable impacte le jeu pour tous les joueurs présents à la table, ils doivent tous être d'accord pour que vous accordiez ces points en fonction de leur progression, et ce, avant la première session de la campagne. Reportez-vous à la table de *Récompense de Points d'Expérience* pour voir quel montant accorder à votre groupe.
- **Matériel :** si vous lancez une campagne, les armes et l'équipement sont une excellente option. Le matériel le plus pertinent sera toujours constitué d'armes et d'armures. Un casque de combat, un fusil à canon scié et un pistolet 10 mm représentent une belle récompense pour un groupe débutant, alors que des fusils plasma, des grenades et des pièces d'armure assistée contenteront à coup sûr des personnages de plus haut niveau. Ne donnez pas ce type de récompense après chaque mission. Pensez-y comme à un cran de progression : une façon, pour l'équipement du groupe, de leur permettre de faire face à des défis plus complexes. Essayez aussi de ne favoriser personne et choisissez du matériel en accord avec les capacités de chacun.
- **Réputation :** les personnages sont précédés par leur notoriété. Lorsque les PJ entreprennent une quête et que leurs choix sont bénéfiques pour une faction, le groupe entier gagne de la réputation dans cette faction, comme décrit dans le Kit du meneur de jeu. Tous les PJ ne gagneront peut-être pas de réputation en même temps. Souvent, les choix faits pendant une mission auront une influence sur une faction, ou une autre. Ce type de récompense permet aux personnages de gagner les bonnes grâces d'une faction en particulier, d'y monter en grade, ou tout simplement de ne plus être un parfait inconnu aux yeux des PNJ qui la composent.

RÉCOMPENSE DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Récompenses de quêtes mineures et majeures, par niveau

NIVEAU	QUÊTES MINEURES	QUÊTES MAJEURES
1	20	40
2	60	120
3	120	240
4	200	400
5	300	600
6	420	840
7	560	1120
8	720	1440
9	900	1800
10	1100	2200
11	1320	1640
12	1560	3120
13	1820	3640
14	2100	4200
15	2400	4800
16	2720	5440
17	3060	6120
18	3420	6840
19	3800	7600
20	4200	8400
21+	+Niveau x20	+Niveau x40

Vous pouvez définir le niveau de la quête selon celui des PNJ. Ce même niveau peut être utilisé, avec les tables de butin (page 200), pour vous aider à déterminer les récompenses de matériel.

- Les **quêtes mineures** prennent entre une et deux sessions de jeu (typiquement, 3 à 4 heures chacune).
- Les **quêtes majeures** prennent entre 3 à 5 sessions de jeu.

De plus, vous pouvez offrir des récompenses supplémentaires si le groupe a vaincu un obstacle particulier, ou remporté un défi qui n'était pas un combat. Une fois tués ou vaincus, les PNJ fournissent déjà une récompense en PE selon leur niveau et leur type (page 332), mais des gageures peuvent augmenter ce chiffre en fonction de leur niveau et de la difficulté du test de compétence effectué.

Récompenses de test de compétence, par niveau

NIVEAU	DIFFICULTÉ 3	DIFFICULTÉ 4	DIFFICULTÉ 5
1	5	10	15
2	8	17	25
3	12	24	36
4	15	31	45
5	19	38	57
6	22	45	67
7	26	52	78
8	30	60	90
9	33	67	100
10	37	74	111
11	40	81	121
12	44	88	132
13	47	95	142
14	51	102	153
15	54	109	163
16	58	116	174
17	61	123	184
18	65	130	195
19	68	137	205
20	72	144	216
21+	+4 par niveau	+7 par niveau	+11 par niveau

★ Chapitre Dix ★

RÉSIDENTS DES TERRES DÉSOLÉES

TYPES DE PNJ . . 330
CRÉATURES . . 334
PERSONNAGES . . 335
ANIMAUX ET INSECTES . . 337
HUMANOÏDES MUTANTS . . 353
ROBOTS . . 355
SUPER MUTANTS . . 364
SYNTHÉS . . 370
TOURELLES . . 375
LA CONFRÉRIE DE L’ACIER . . 380
PILLARDS . . 384
LES HABITANTS DES TERRES DÉSOLÉES . . 389

Chapitre Dix

RÉSIDENTS DES TERRES DÉSOLÉES

Vous trouverez dans ce chapitre les règles pour utiliser des personnages non joueurs et d'autres créatures. Assurez-vous de comprendre comment vous servir de ces précieux alliés ou de ces dangereux adversaires afin de donner vie aux Terres désolées !

TYPES DE PNJ

Un personnage non joueur (que nous appellerons plus communément un « PNJ ») est un personnage que vous, meneur de jeu, contrôlez. C'est à vous de décider de ses motivations, de sa nature et des actions qu'il entreprend. Il existe deux catégories principales de PNJ : les **créatures** et les **personnages**.

Une **créature** est le type de PNJ le plus simple, il représente en général les animaux mutants, les créatures sauvages et tout autre ennemi bestial. Des rataupes aux radcafards en passant par les goules sauvages et les écorcheurs, toutes ces créatures utilisent un ensemble de statistiques simplifié.

Un **personnage** est un être intelligent, à peine différent d'un personnage-joueur. Il dispose d'un ensemble complet d'attributs S.P.E.C.I.A.L. et de statistiques dérivées.

NIVEAU

À l'instar des personnages-joueurs, les PNJ disposent tous d'un **niveau**. Ce dernier indique leur dangerosité et leur robustesse approximatives : plus il sera élevé, plus le PNJ posera un défi à ses adversaires.

TYPE

Tous les PNJ appartiennent à l'une des catégories suivantes :

- Les PNJ **normaux** sont les plus courants et suivent les règles normales présentées dans ce chapitre.
- Les créatures **redoutables** sont des spécimens plus puissants d'une espèce normale et sont plus dangereuses que ne l'indique leur simple niveau. Elles sont rares, néanmoins, et elles ont tendance à prendre la tête de leur groupe, si leur espèce est grégaire.
- Les créatures **légendaires** sont d'étranges versions mutantes d'une créature normale, qui s'adaptent rapidement quand elles sont blessées. Elles sont extrêmement rares et, le plus souvent, bien plus puissantes que d'autres créatures de leur niveau.
- Les personnages **notables** sont des individus importants, souvent à la tête d'un petit groupe de survivants ou de pillards, ou les lieutenants d'un chef plus puissant dans le cas de bandes plus grandes. La plupart du temps, leurs compétences sont plus affûtées et leur équipement de meilleure qualité que ceux d'autres personnages de leur niveau, et ils disposent en général d'une ou deux règles spéciales.
- Les personnages **majeurs** représentent les habitants les plus importants et les plus influents des Terres désolées : ils contrôlent de grands groupes de personnes, voire des factions majeures. Ils gardent pour eux le meilleur équipement qu'ils trouvent ; leurs attributs et leurs compétences sont meilleurs que ceux d'autres personnages de leur niveau. Les personnages majeurs sont toujours des individus uniques, dotés d'un nom et de capacités propres. De bien des façons, ils ont tout d'un personnage-joueur.

MOTS-CLEFS

Les PNJ présentent souvent un ou deux mots-clefs supplémentaires pour indiquer une particularité. Ces termes n'ont aucun effet direct sur les règles de base, mais d'autres règles peuvent y faire référence. Ils peuvent aussi servir de rappel utile quant à la nature et l'allégeance de ces PNJ. Les mots-clefs les plus courants sont :

- Humain
- Pillard
- Confrérie
- Goule
- Super mutant
- Robot
- Mutant
- Mammifère
- Lézard
- Insecte

RÉACTIONS DES PNJ

Lorsque les personnages-joueurs rencontrent un PNJ, ce dernier réagit de l'une des manières suivantes :

- Les **alliés** sont amicaux et essaient d'aider les PJ, même dans les situations dangereuses, s'ils pensent pouvoir y parvenir. Lorsqu'un PNJ allié génère des PA au combat, ces points sont versés à la réserve du groupe. Les alliés peuvent venir demander de l'aide aux PJ.

- Les **ennemis** sont hostiles et tentent de gêner ou de blesser les PJ. En général, cette situation dégénère en combat, mais certains PNJ peuvent s'en prendre au groupe de bien d'autres façons.

- Les **spectateurs** ne connaissent pas les PNJ ou s'en moquent éperdument. Ils peuvent accepter de commercer avec les PJ ou leur venir en aide (sans pour autant verser dans la violence) s'ils y voient un intérêt pour eux, mais ils ne se mettront pas en quatre pour aider ou gêner le groupe. Ils peuvent aussi demander de l'aide aux PJ, contre récompense. Souvent, accepter de leur porter assistance permet de les transformer en alliés.

VAINCRE OU DÉFAIRE DES PNJ

Un PNJ ennemi réduit à 0 PV meurt, sauf si son assaillant en décide autrement. Les personnages majeurs agonisent comme les PJ, vous devez alors commencer les tests d'**END + Survie**, tel que décrit en page 32.

Un PNJ ennemi est défait si la menace que pose ce PNJ est définitivement éliminée, par exemple, en se faufilant derrière un groupe d'adversaires pour atteindre ce qu'ils gardent (et repartir dans l'autre sens) ou en les persuadant d'abandonner le combat. Si les PJ se contentent d'éviter pendant quelque temps leurs ennemis, alors ces derniers ne sont pas défaits : par exemple, se faufiler derrière un Mister Gutsy de garde ne rapporte aucun PE si le robot attrape les PJ un peu plus tard.

Lorsque au moins un PNJ ennemi est vaincu ou défait, chaque PJ reçoit un total de PE pour la scène, déterminé par les valeurs de PE de tous les PNJ présents.

L'expérience qu'octroie un PNJ dépend du niveau et du type de ce PNJ, comme indiqué dans la table PE en fonction du niveau du PNJ.

- Les créatures **redoutables** octroient le double du montant indiqué.
- Les créatures **légendaires** octroient le triple du montant indiqué.
- Les personnages **notables** octroient le double du montant indiqué.
- Les personnages **majeurs** octroient le triple du montant indiqué.

PE en fonction du niveau du PNJ

NIVEAU DU PNJ	PE (NORMAL)	PE (REDOUTABLE/ NOTABLE)	PE (LÉGENDAIRE/ MAJEUR)
1	10	20	30
2	17	34	51
3	24	48	72
4	31	62	93
5	38	76	114
6	45	90	135
7	52	104	156
8	60	120	180
9	67	134	201
10	74	148	222
11	81	162	243
12	88	176	264
13	95	190	285
14	102	204	306
15	109	218	327
16	116	232	348
17	123	246	369
18	130	260	390
19	137	274	411
20	144	288	432
21+	+7 par niveau au-delà de 20	+14 par niveau au-delà de 20	+21 par niveau au-delà de 20

AUTRES RÉCOMPENSES

Lorsqu'un PNJ est tué, son bourreau récupère souvent son équipement.

La plupart des profils de PNJ listent un inventaire des objets qu'ils transportent. N'importe quel pilleur en puissance peut s'en emparer, mais un PNJ peut aussi posséder d'autres objets :

- **Bric-à-brac :** certains PNJ transportent un ou deux bibelots sur lesquels ils ont mis la main. Pour chaque PNJ, jetez 1 🎲, ou 2 🎲 dans le cas d'un récupérateur particulièrement prolifique. Pour chaque Effet obtenu, choisissez un élément de bric-à-brac, dont la rareté dépend du type de PNJ.

- **Capsules :** déterminez la richesse du PNJ (en général comprise entre 1 et 5, voire plus dans le cas de personnages richissimes) et jetez un nombre de d20 égal à cette valeur, la somme des résultats correspond au nombre de capsules que transportait ce PNJ. Il peut arriver que cette fortune se manifeste sous la forme d'une autre monnaie, comme de l'argent d'avant-guerre.

- **Dépeçage :** souvent, les PNJ animaux peuvent être découpés afin d'emporter leur viande, voire d'autres parties intéressantes de leur anatomie, pour une utilisation ultérieure. Dans ce cas, vous trouverez la mention dans la description du PNJ.

- **Des munitions :** pour un PNJ doté d'une arme à distance, vérifiez le type de munitions de son arme et générez une quantité de ces munitions grâce à la table de butin en page 200.

- **Drogues et consommables :** tout consommable ou drogue que le PNJ n'a pas utilisé au cours de la scène reste sur son cadavre et les PJ peuvent s'en emparer.

- **Récupération :** les PNJ robots contiennent souvent des objets tels que des circuits imprimés ou des matériaux bruts qu'il est possible de récupérer dans leur carcasse. Dans ce cas, vous trouverez la mention dans la description du PNJ.

Les PNJ qui ont été évités ou vaincus sans trouver la mort ne peuvent pas voir leur butin récupéré de la sorte. Les PNJ que les PJ ont aidés récompensent souvent ces derniers en capsules ou en objets (voire les deux) en guise de remerciements.

Groupes de PNJ

Vous pouvez regrouper les PNJ si vous estimez que votre tâche en sera facilitée. Un groupe consiste en un nombre de créatures ou de personnages identiques compris entre 2 et 5. Tous ces PNJ agissent ensemble au cours d'un tour commun, ou entreprennent ensemble un test de compétence.

Lorsqu'un groupe de PNJ entreprend un test, un seul d'entre eux effectue le test, et chacun de ses camarades aide ce meneur (cf. page 16). Puisque les dés gagnés par un travail de groupe représentent une forme d'aide, ils ne comptent pas dans la limite normale pour l'achat de d20 grâce à des points d'action.

- **Attaquants :** lorsqu'un groupe attaque, ajoutez +1 🎲 au jet de dégâts pour chaque PNJ au-delà du premier.

- **Pris pour cible :** lorsqu'un assaillant prend un groupe pour cible, les PNJ qui le composent sont pris pour cibles et subissent des dégâts ou blessures de manière individuelle.

- **Vaincus :** lorsqu'un PNJ membre d'un groupe tombe à 0 PV, il est vaincu, mais les dégâts supplémentaires de l'attaque sont perdus. Les points de dégâts en trop ne sont pas assignés à d'autres PNJ du groupe.

CRÉATURES

Chaque créature dispose d'un petit nombre de capacités qui définissent ses tests de compétences, ses attaques et ses autres fonctions.

- **Niveau et type :** l'indication du niveau et du type de la créature, ainsi que le nombre de PE gagnés lorsqu'elle est vaincue ou défaite ;
- **Mots-clefs :** la liste des mots-clefs pour décrire la créature ;
- **Corps :** une valeur comprise entre 4 et 12, utilisée à la place de tout attribut S.P.E.C.I.A.L. pour les tests de compétence physiques (**FOR**, **END**, **AGI**) ;
- **Esprit :** une valeur comprise entre 4 et 12, utilisée à la place de tout attribut S.P.E.C.I.A.L. pour les tests de compétence mentaux (en général **PER**, **CHR**, **INT**) ;
    - La somme des valeurs de Corps et d'Esprit d'une créature **normale** doit être égale à 8 plus la moitié du niveau de la créature (arrondi au supérieur), mais aucune de ces valeurs ne peut être inférieure à 4. Les créatures **redoutables** ajoutent +2 à leur valeur de Corps ou d'Esprit, et les créatures **légendaires** ajoutent +2 à ces deux valeurs.
- **Compétences :** les créatures disposent de trois compétences, à savoir Corps à corps (CàC), Distance et Autres. Corps à corps et Distance (si non nulles) sont toujours des atouts personnels ;
    - **Corps à corps** sert pour toutes les attaques à mains nues ou au corps à corps. Toutes les créatures disposent de cette compétence.
    - **Distance** sert pour toutes les attaques avec des armes à feu, des armes à énergie, des explosifs ou des projectiles. Si la valeur de Distance d'une créature est égale à –, alors cette créature ne peut pas effectuer d'attaques à distance.
    - **Autres** sert pour tout autre test de compétence.
- **Défense :** la difficulté des attaques qui prennent la créature pour cible. En général égale à 1, sauf dans le cas d'une créature particulièrement délicate à toucher ;
- **Initiative :** le score d'initiative de la créature, égal à la somme de ses valeurs de Corps et d'Esprit ;
- **Points de vie :** les points de vie de la créature, basés sur son niveau et modifiés par le type de la créature, ainsi que par d'autres facteurs (comme les capacités spéciales Grand ou Petit). Les points de vie de base d'une créature sont égaux à la somme de sa valeur de Corps et de son niveau ;
    - Une créature **redoutable** possède deux fois plus de points de vie de base qu'une créature normale. Cette modification est appliquée en dernier.
    - Une créature **légendaire** possède trois fois plus de points de vie de base qu'une créature normale. Cette modification est appliquée en dernier.
- **Résistances aux dégâts :** tout comme pour un personnage-joueur, les résistances aux dégâts d'une créature réduisent les dégâts qu'elle subit avant de lui retirer des points de vie. Souvent, ces résistances aux dégâts proviennent d'un cuir épais, d'écailles, d'une carapace chitineuse ou d'autres protections du même genre comme une armure, mais elles fonctionnent toutes de la même façon. La plupart du temps, ces valeurs seront les mêmes pour toutes les localisations, mais dans le cas contraire, le profil de la créature concernée mentionnera ces différences ;
- **Attaques :** les méthodes utilisées par la créature au combat. Chaque attaque indique son seuil de réussite (SR), ses dégâts, son type de dégâts, leurs effets de dégâts et toute qualité qui s'applique à ses armes ;
    - Les attaques à l'aide d'armes à distance de la part d'une créature ne nécessitent pas de compter les munitions.
- **Capacités spéciales :** toute capacité spéciale que possède la créature ou les actions uniques qu'elle peut entreprendre ;
- **Inventaire :** la liste de l'équipement et des autres objets que transporte la créature.

PNJ et munitions

Lorsque vous effectuez une attaque à distance pour un PNJ, vous n'avez pas besoin de compter combien de munitions il utilise. En effet, vous ne déterminez pas le nombre de munitions qu'il possède avant que son cadavre soit pillé, et même alors, vous ne découvrez que ce qu'il lui *reste*.

En revanche, un PNJ ne peut ni dépenser de munitions pour augmenter les dégâts de son attaque ni bénéficier de l'Effet de dégâts En rafale.

Une fois par combat, un PNJ peut « se lâcher » lorsqu'il effectue une attaque à distance. Pour cette attaque uniquement, il obtient un nombre de 🎲 bonus égal à la cadence de tir de son arme (ou au double de cette valeur dans le cas d'une arme Gatling) et peut utiliser librement l'Effet de dégâts En rafale (sans tenir compte du coût en munitions normal).

Certains PNJ peuvent, grâce à des règles spéciales, « se lâcher » plus souvent.

PERSONNAGES

Un personnage possède un petit nombre de capacités permettant de définir ses tests de compétences, ses attaques, ainsi que ses aptitudes diverses.

- **Niveau et type :** l'indication du niveau et du type du personnage, ainsi que le nombre de PE gagnés lorsqu'il est vaincu ou défait ;
- **Mots-clefs :** la liste des mots-clefs pour décrire le personnage ;
- **Attributs S.P.E.C.I.A.L. :** les personnages possèdent tous les attributs S.P.E.C.I.A.L. et chacun d'entre eux est compris entre 4 et 10 ;
    - La somme des valeurs des attributs S.P.E.C.I.A.L. d'un personnage **normal** doit être égale à 35 plus la moitié du niveau du personnage (arrondie au supérieur). Un personnage normal ne dispose d'aucun point de chance.
    - La somme des valeurs des attributs S.P.E.C.I.A.L. d'un personnage **notable** doit être égale à 42 plus la moitié du niveau du personnage (arrondie au supérieur). Un personnage notable dispose d'un nombre de points de chance égal à la moitié de sa **CHA**, arrondie au supérieur.
    - La somme des valeurs des attributs S.P.E.C.I.A.L. d'un personnage **majeur** doit être égale à 49 plus la moitié du niveau du personnage (arrondie au supérieur). Un personnage majeur dispose d'un nombre de points de chance égal à sa **CHA**.
- **Compétences :** les PNJ personnages disposent de compétences au même titre que les personnages-joueurs, chacune est notée de 0 à 5 ;
    - Un personnage **normal** possède 2 atouts personnels, chacun au rang 2. Puis il reçoit un nombre de points de compétence supplémentaires égal à son **INT** plus son niveau.
    - Un personnage **notable** possède 3 atouts personnels, chacun au rang 2. Puis il reçoit un nombre de points de compétence supplémentaires égal à son **INT** plus son niveau.
    - Un personnage **majeur** possède 4 atouts personnels, chacun au rang 2. Puis il reçoit un nombre de points de compétence supplémentaires égal à son **INT** plus son niveau.
- **Statistiques dérivées :** la défense, l'initiative, les dégâts au corps à corps et la charge maximale d'un personnage sont déterminés de la même manière que pour un personnage-joueur (cf. page 47) ;
    - Un personnage **notable** ajoute +2 à son initiative.
    - Un personnage **majeur** ajoute +4 à son initiative.
- **Points de vie :** les points de vie d'un personnage sont égaux à son **END** plus son niveau ;
    - Un personnage **notable** ajoute sa **CHA** à ses points de vie de base.
- Un personnage **majeur** ajoute le double de sa **CHA** à ses points de vie de base.

- **Résistances aux dégâts :** tout comme pour un personnage-joueur, les résistances aux dégâts d'un personnage réduisent les dégâts qu'il subit avant de lui retirer des points de vie. La plupart du temps, ces valeurs seront les mêmes pour toutes les localisations, mais dans le cas contraire, le profil du personnage concerné mentionnera ces différences ;

- **Attaques :** les méthodes utilisées par le personnage au combat. Chaque attaque indique son seuil de réussite (SR), ses dégâts, son type de dégâts, leurs effets de dégâts et toute qualité qui s'applique à ses armes, ainsi que la portée et la cadence de tir dans le cas d'une attaque à distance ;

  - Les attaques à l'aide d'armes à distance de la part d'un PNJ ne nécessitent pas de compter les munitions.

- **Capacités spéciales :** toute capacité spéciale que possède le personnage, ou les actions uniques qu'il peut entreprendre, ce qui peut comprendre des copies d'aptitudes accessibles aux personnages-joueurs ;

- **Inventaire :** la liste de l'équipement et des autres objets que transporte le personnage.

Suivants et compagnons

Si des PNJ alliés accompagnent les personnages-joueurs, par exemple grâce à l'aptitude Canigou, les joueurs peuvent donner des ordres au combat à ces suivants. Les PNJ sous les ordres d'un PJ disposent d'une capacité d'action limitée et suivent quelques règles simples.

- Un PNJ allié n'agit pas à son initiative, mais immédiatement avant ou après le PJ qui le contrôle ;

- Il entreprend automatiquement toute action mineure nécessaire pour suivre le PJ qui le dirige ou pour suivre un ordre assigné. Il est inutile de dépenser des points d'action pour que le PNJ effectue ces actions mineures ;

- Un PNJ ne peut entreprendre aucune action capitale, hormis l'action Aider, sans en avoir reçu l'ordre. Ordonner à un PNJ d'entreprendre une action capitale constitue une action capitale.

Améliorer les PNJ

Les Terres désolées forment un endroit sauvage et bigarré, il n'est pas rare d'y rencontrer des spécimens plus robustes et mortels que leur version plus courante.

Lorsque vous augmentez le niveau d'un PNJ, suivez les étapes ci-dessous :

- Augmentez les attributs du PNJ. Ajoutez +1 à l'un des attributs au premier niveau que gagne le PNJ puis tous les deux niveaux, et ajustez ses statistiques dérivées telles que les dégâts de corps à corps, les PV et la charge maximale ;

- Pour les personnages, ajoutez +1 à l'une de leurs compétences pour chaque niveau qu'ils gagnent ;

- Ajoutez +1 PV par niveau que gagne le PNJ. Ajustez ce gain si le personnage dispose des capacités spéciales Grand ou Petit ;

- Pour les créatures, ajoutez +1 🎲 aux dégâts de l'une des attaques pour chaque tranche de 2 niveaux qu'elles gagnent ;

- Pour les personnages, tous les 2 niveaux gagnés, remplacez une de leurs armes par une autre de rareté supérieure. Si vous préférez, ajoutez un mod à leur arme à la place ;

- Pour les créatures, ajoutez +1 à un type de résistance aux dégâts, pour toutes les localisations, pour chaque tranche de 2 niveaux qu'elles gagnent ;

- Pour les personnages, tous les 2 niveaux gagnés, vous pouvez remplacer une pièce d'armure ou une tenue par une autre de rareté supérieure. Si vous préférez, ajoutez un mod à leur pièce d'armure à la place ;

- Pour les personnages, ajoutez +1 à leur Richesse pour chaque tranche de 3 niveaux qu'ils gagnent.

ANIMAUX ET INSECTES

Dans les Terres désolées, les créatures mutantes pullulent. Certaines ont conservé une bonne partie de leurs caractéristiques d'avant-guerre et sont même restées dociles et amicales envers les humains. D'autres, en revanche, sont devenues plus sauvages, plus enragées et plus dangereuses ; elles ont évolué en bêtes plus redoutables, qui constituent une menace pour les voyageurs naïfs comme pour les vétérans aguerris.

BRAHMINE

Niveau 3, Mammifère Mutant, Créature Normale (24 PE)

Essentielles dans la plupart des communautés, les brahmines font partie des créatures les plus courantes des Terres désolées. Ces pièces de bétail mutant partagent de nombreuses caractéristiques avec les vaches d'avant-guerre, même si elles ont développé une seconde tête et des pis surdimensionnés en raison des retombées nucléaires. Elles fournissent du lait et de la viande, ainsi que du cuir. Des troupeaux de brahmines sauvages parcourent les Terres désolées, mais le plus souvent, ces animaux sont élevés en guise de bétail ou servent de bêtes de somme pour les marchands. Leur robustesse et leur corpulence leur confèrent une résistance suffisante pour les longs voyages et les charges lourdes. De plus, leur nature docile permet de les diriger sans difficulté.

CORPS	ESPRIT
6	4

CÀC	DISTANCE	AUTRE
1	—	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	10	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	0	Immunisée	0

ATTAQUES

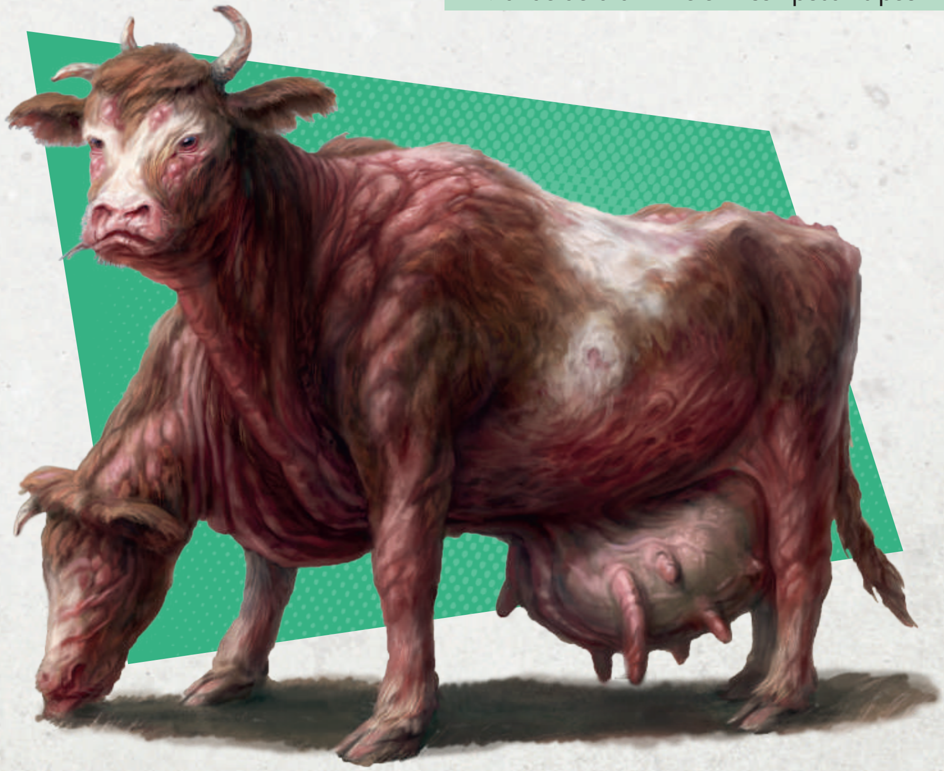
- **COUP DE TÊTE : CORPS + Corps à corps** (SR 7), 4 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisée contre les radiations :** la brahmine réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer une brahmine morte en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de brahmine et 2 composants peu fréquents.



CHIEN

Niveau 3, Mammifère,
Créature Normale (24 PE)

Les chiens sont courants dans les Terres désolées et font partie des rares espèces de créatures à ne pas avoir complètement muté. Les chiens non mutants existent dans de nombreuses communautés et font office d'animaux domestiques ou de gardes. Ils semblent disposer de la même intelligence et du même potentiel que leurs ancêtres d'avant-guerre. Néanmoins, tous les chiens ne sont pas amicaux. Des meutes de chiens mutants, enragés et irradiés, parcourent les Terres désolées. Bien que des rumeurs parlent de gentils chiens mutants, ces créatures essaient le plus souvent de dévorer les voyageurs pour se nourrir. La fourrure de ces chiens mutants, s'ils en ont encore, est en général éparse, et leur peau ressemble à celle d'une goule.

CORPS	ESPRIT
5	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
3	—	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Corps à corps** (SR 8), 4 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sens aiguisés :** au moins l'un des sens du chien est particulièrement aiguisé. Le chien peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de **PER**.

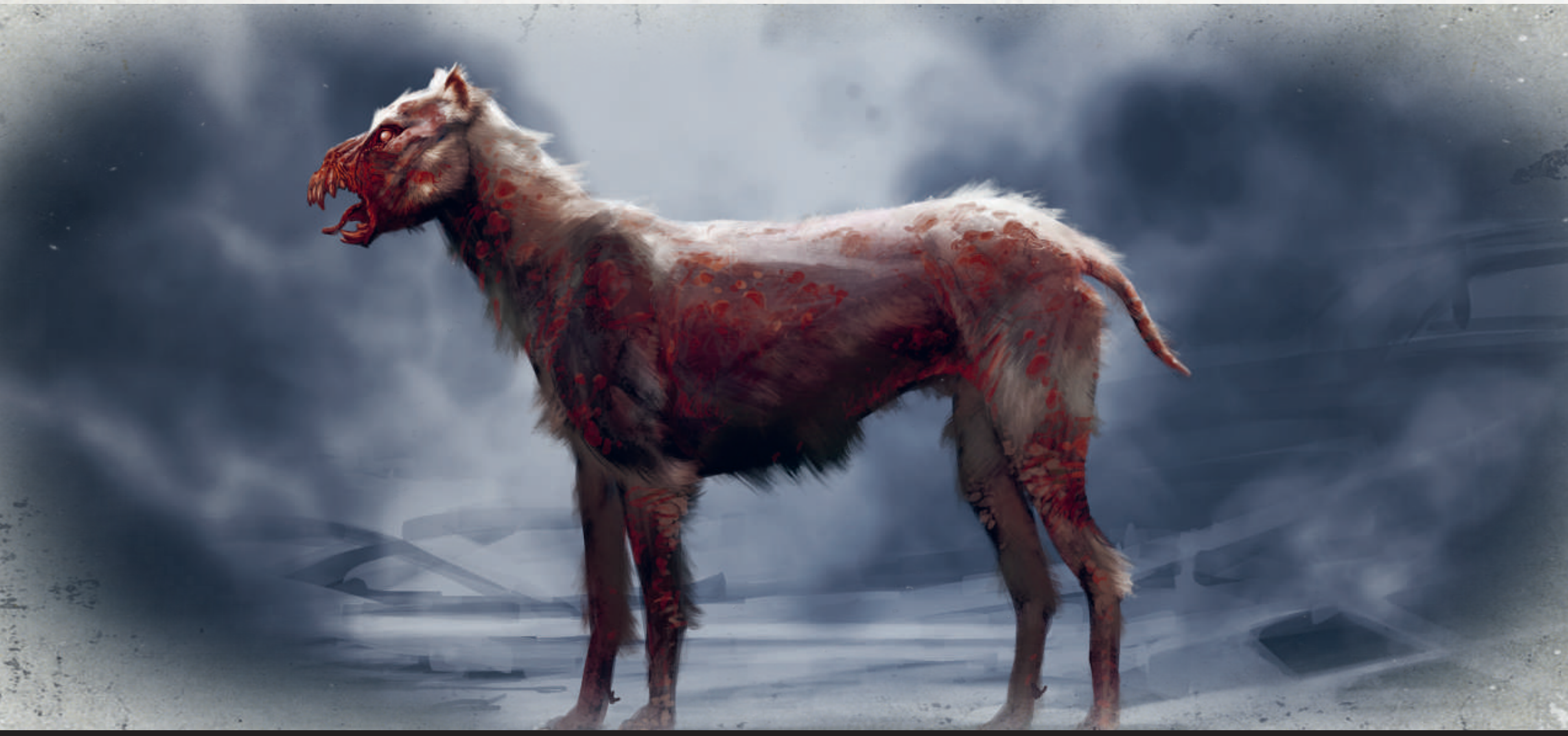
INVENTAIRE

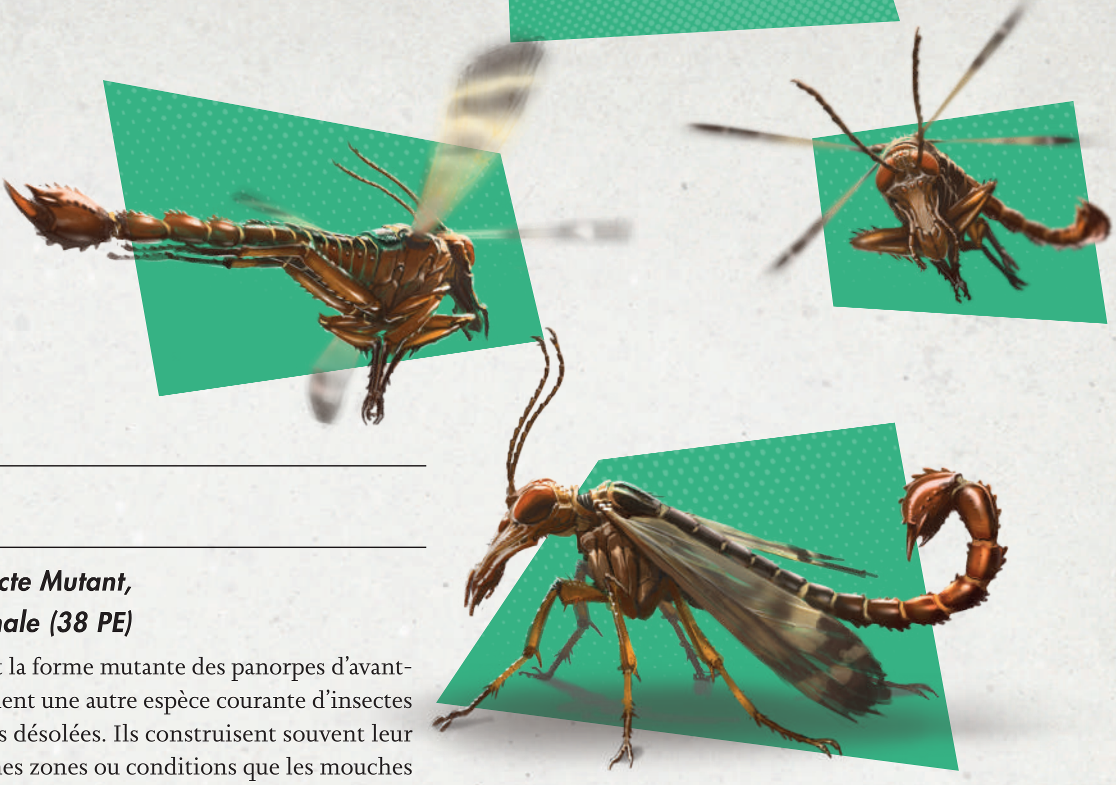
- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un chien mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de chien errant.

Les cabots

Si vous souhaitez créer un cabot, une version mutante et brutale du meilleur ami de l'homme, modifiez ainsi les statistiques du Chien :

- Remplacez le mot-clef Mammifère par Mammifère Mutant ;
- Ajoutez les capacités spéciales Sauvage, Agressif et Immunisé contre les radiations ;
- Réduisez l'Esprit à 4 et augmentez le Corps à 6.





DARILLON

Niveau 5, Insecte Mutant, Créature Normale (38 PE)

Les darillons sont la forme mutante des panorpes d'avant-guerre et constituent une autre espèce courante d'insectes volants des Terres désolées. Ils construisent souvent leur nid dans les mêmes zones ou conditions que les mouches bouffies ou les tiques, puisqu'ils partagent leurs préférences en matière de climat et de sources de nourriture. Les darillons ont développé un dard venimeux aussi mortel que douloureux. Ces créatures sont incroyablement rapides et agiles, ce qui en fait des adversaires redoutables en nuée, car elles se précipitent sur leur cible pour l'abattre aussi vite que possible. Elles confectionnent leur nid au sol ou en hauteur et il est possible de le repérer grâce au brillant liquide épais, jaune miel, qu'il sécrète. Si son nid est dérangé ou menacé, une nuée de darillons en jaillit pour le défendre.

CORPS	ESPRIT
6	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
3	—	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	1	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **DARD ACÉRÉ : CORPS + Corps à corps** (SR 9), 2 🎲 de dégâts de poison Persistants

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les radiations :** le darillon réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre le poison :** le darillon réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Petit :** le darillon est plus petit que la majorité des personnages. Les PV normaux du darillon sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, le darillon est tué s'il subit la moindre blessure.
- **Vol :** le darillon peut se déplacer librement dans les airs. Il ignore les obstacles au niveau du sol ainsi que les effets de terrain difficiles et il peut survoler les zones « vides » du champ de bataille s'il le souhaite. Chaque tour, un darillon doit consacrer au moins une action mineure à se déplacer, et s'il est renversé, il est jeté à terre et subit 3 🎲 de dégâts balistiques Étourdissants, +2 🎲 par zone traversée lors de sa chute.
- **Attaque en piqué :** si le darillon se place à portée de main d'un adversaire et l'attaque au corps à corps dans le même tour, il peut relancer 1d20 du résultat. Après l'attaque, il peut dépenser 1 PA pour se déplacer d'une zone.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un darillon mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 🎲 morceaux de viande de darillon.

ÉCORCHEUR

Niveau 11, Reptile Mutant
Créature Normale (81 PE)

Célèbre dans toutes les Terres désolées, l'écorcheur est une créature crainte par de nombreuses personnes, à raison. Le gouvernement des États-Unis d'avant-guerre a créé ces monstruosités en modifiant par épissage le génome du Caméléon de Jackson, dans le but de remplacer ses soldats sur le champ de bataille. Dotés de griffes et de cornes redoutables, bien plus grands que la plupart des humains, les écorcheurs sont des machines à tuer nettement plus rapides que les autres créatures de leur taille. Les femelles sont souvent plus grandes que les mâles et elles se montrent terriblement protectrices envers leurs œufs et leurs petits. Rencontrer un écorcheur solitaire est déjà dangereux, mais tomber sur un nid garantit une mort rapide et douloureuse.

CORPS	ESPRIT
9	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
5	—	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
31	14	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
6 (toutes)	9 (toutes)	Immunisé	9 (toutes)

ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Corps à corps** (SR 14), 6 de dégâts balistiques Perforants 1
- **RUÉE : CORPS + Corps à corps** (SR 14), 4 de dégâts balistiques Étourdissants
- **OBJET LOURD : CORPS + Distance** (SR 9), 4 de dégâts balistiques Étourdissants, portée M, Projectiles

CAPACITÉS SPÉCIALES

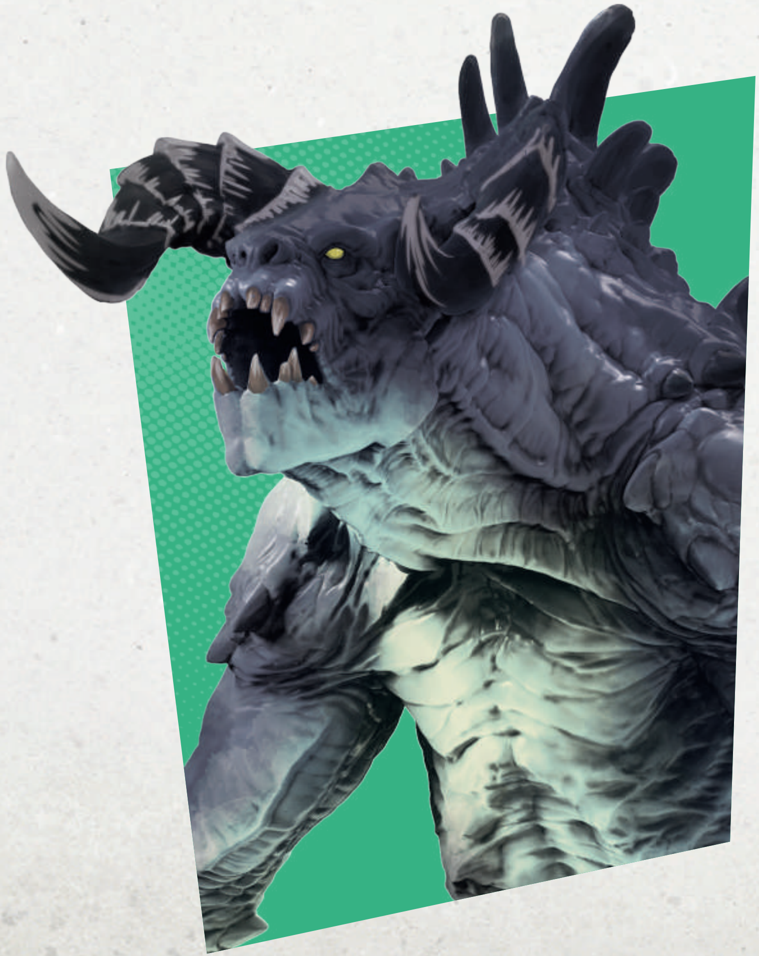
- **Immunisé contre les radiations :** l'écorcheur réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Grand :** l'écorcheur est plus grand que la majorité des autres personnages et les domine de toute sa taille. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.

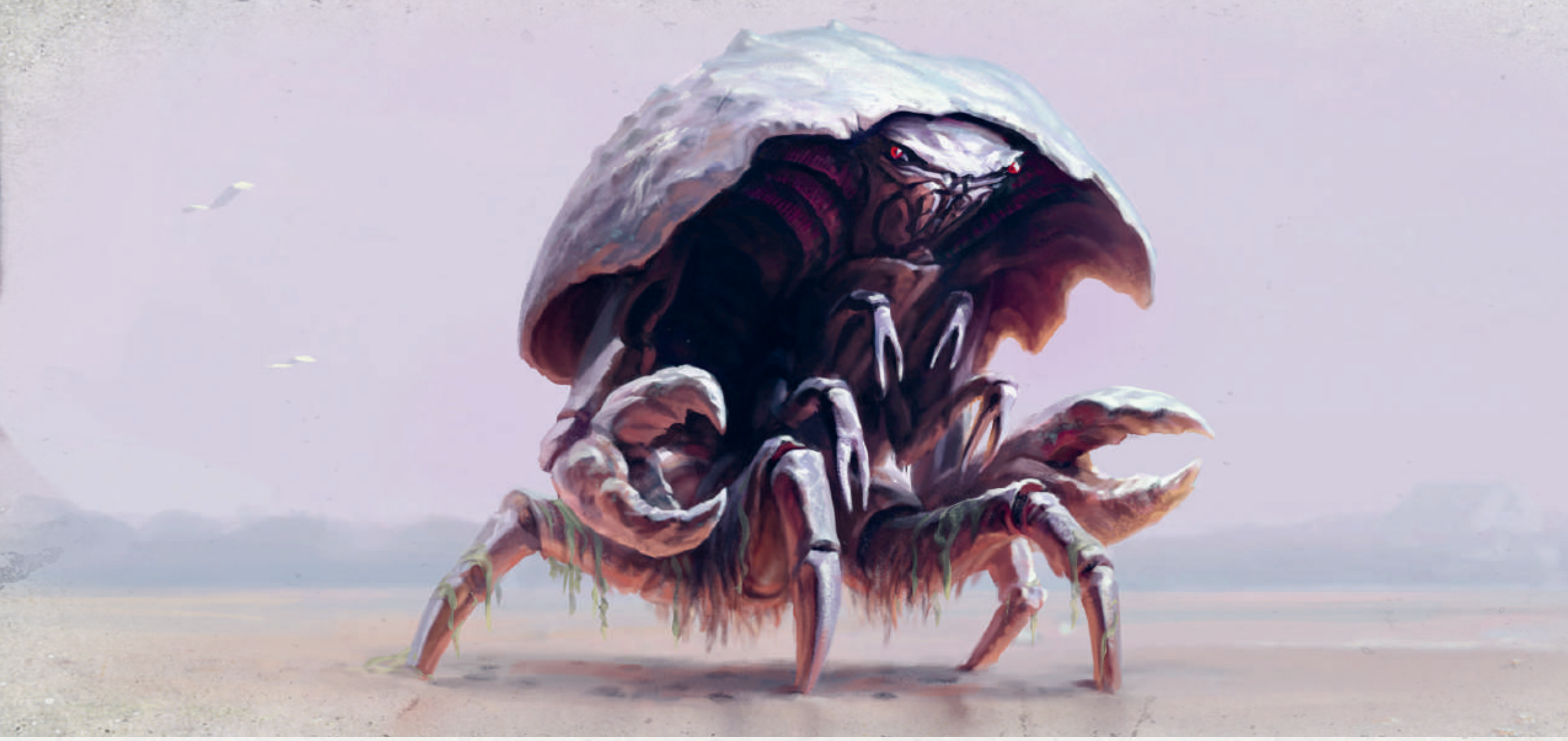
CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sens aiguisés :** au moins l'un des sens de l'écorcheur est particulièrement aiguisé. L'écorcheur peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de **PER**.
- **Déchiquetage :** l'écorcheur peut choisir de porter une attaque de Griffes dévastatrice en augmentant la difficulté de l'attaque de +1. En cas de réussite, ajoutez +2 aux dégâts.
- **Point faible :** si un attaquant choisit de viser le buste de la créature, il ignore la RD de cette dernière. Cette capacité ne s'applique pas si l'attaque touche par hasard le buste.
- **Force extraordinaire :** l'écorcheur est capable de soulever et de projeter des objets aussi lourds qu'une voiture standard.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un écorcheur mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2 morceaux de viande d'écorcheur.





FANGEUX

Le terme « fangeux » désigne la famille de crustacés mutants qui peuplent bon nombre des étendues d'eau des Terres désolées. Créatures robustes, dotées de solides carapaces et d'appendices tout aussi résistants, les fangeux semblent présenter bien peu de points faibles faciles à atteindre. Leur corps est presque totalement blindé et leur tête est la partie tendre la plus exposée. Néanmoins, elle constitue une toute petite zone que peu de combattants peuvent viser avec précision au milieu d'un affrontement chaotique. Les fangeux sont de taille variable, du minuscule frai à l'imposante reine des fangeux et ils ressemblent souvent à des crabes ou à des homards, en fonction de leur type. Ces créatures hostiles attaquent à vue ; on les trouve la plupart du temps à proximité des grandes étendues d'eau. Souvent, les fangeux s'enfouissent dans la boue ; seule leur carapace est alors visible et les observateurs inattentifs peuvent facilement ne pas les remarquer. Bien que difficiles à tuer, les fangeux peuvent être chassés pour leur viande et leurs œufs valent quelques capsules si l'on s'adresse au bon acheteur.

JEUNE FANGEUX

Niveau 1, Crustacé Mutant, Créature Normale (10 PE)

Le terme « jeune fangeux » désigne l'ensemble des fangeux non adultes. Les fangeux pondent des œufs, souvent dans un nid bien protégé. De temps à autre, si ce nid est perturbé, les œufs éclosent en réponse au stimulus. Les jeunes fangeux ne représentent pas une grande menace pour un individu compétent, pour peu que la nuée ne soit pas trop grande. À ce stade de leur évolution, les fangeux présentent une carapace molle et ils mesurent à peu près la taille d'un radcafard.

CORPS	ESPRIT
4	4

CÀC	DISTANCE	AUTRE
1	—	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	8	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunisé	0

ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Corps à corps** (SR 5), 3 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les radiations :** le jeune fangeux réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Petit :** le jeune fangeux est plus petit que la majorité des personnages. Les PV normaux du jeune fangeux sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, le jeune fangeux est tué s'il subit la moindre blessure.
- **Aquatique :** le jeune fangeux peut nager et s'immerger complètement, sans avoir besoin de reprendre son souffle. Sous l'eau, ses attaques et ses déplacements ne subissent aucune augmentation de difficulté.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un jeune fangeux mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de fangeux.

FANGEUX

Niveau 7, Crustacé Mutant,
Créature Normale (45 PE)

Les spécimens les plus courants de la famille des fangeux sont désignés sous ce terme générique. Ces créatures ressemblent à des limules, dotées d'imposantes pinces capables de briser un os. On les trouve en groupe à proximité des grandes étendues d'eau. Parfois, leur carapace a accroché des bernacles, un filet ou un autre débris, ce qui rend les fangeux plus facilement repérables.

CORPS	ESPRIT
7	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
4	—	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1 (2 si la tête est visée)

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (buste, jambes, bras) ; 1 (tête)	2 (toutes)	Immunisé	4 (buste, jambes, bras) ; 2 (tête)

ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Corps à corps** (SR 11), 6 🎲 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les radiations :** le fangeux réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Minuscule point faible :** le corps du fangeux est couvert d'une solide carapace, mais sa tête reste son point faible. La zone est petite et difficile à viser : la défense de cette localisation précise est donc de 2.
- **Aquatique :** le fangeux peut nager et s'immerger complètement, sans avoir besoin de reprendre son souffle. Sous l'eau, ses attaques et ses déplacements ne subissent aucune augmentation de difficulté.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un fangeux mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 2 🎲 morceaux de viande de fangeux. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 morceau de viande de fangeux à carapace molle.

FANGEUX CHASSEUR

Niveau 12, Crustacé Mutant,
Créature Normale (88 PE)

Il semble que les chasseurs descendent de homards plutôt que de crabes, si l'on considère leur forme allongée et leur queue évasée. Comme leurs cousins, ils possèdent de puissantes pinces, mais contrairement aux fangeux descendant de crabes, ils sont plus agressifs, leur carapace est en général plus solide et ils ont développé la capacité de cracher une substance acide sur leur proie.

CORPS	ESPRIT
8	6

CÀC	DISTANCE	AUTRE
5	—	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
20	14	1 (2 si la tête est visée)

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (buste, jambes, bras) ; 1 (tête)	2 (toutes)	Immunisé	4 (buste, jambes, bras) ; 2 (tête)

ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Corps à corps** (SR 13), 9 🎲 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les radiations :** le fangeux chasseur réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Minuscule point faible :** le corps du fangeux chasseur est couvert d'une solide carapace, mais sa tête reste son point faible. La zone est petite et difficile à viser : la défense de cette localisation précise est donc de 2.
- **Aquatique :** le fangeux chasseur peut nager et s'immerger complètement, sans avoir besoin de reprendre son souffle. Sous l'eau, ses attaques et ses déplacements ne subissent aucune augmentation de difficulté.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un fangeux chasseur mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 2 🎲 morceaux de viande de fangeux. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 morceau de viande de fangeux à carapace molle.

REINE DES FANGEUX

Niveau 19, Crustacé Mutant,
Créature Normale (137 PE)

Les reines constituent une variante rare des classiques fangeux crabes et sont bien plus terrifiantes et dangereuses que ces derniers. Leur taille dépasse celle de n'importe quel autre membre de l'espèce et peut parfois rivaliser avec celle, imposante, d'un béhémoth. En plus de ce gigantisme, elles font partie des variantes de fangeux les plus agressives. Comme tous les autres fangeux, leur carapace est presque indestructible, mais leur tête, tendre, reste leur point faible. Les reines des fangeux peuvent aussi cracher de l'acide, ainsi qu'envoyer des nuées de frais à l'assaut d'ennemis potentiels. Elles se montrent particulièrement protectrices de leur nid et de leurs œufs : si quelqu'un les menace, elles les défendront avec férocité. Vous ne risquez pas de tomber par hasard sur ces créatures rares : elles poussent un terrible rugissement pour annoncer leurs attaques.

CORPS	ESPRIT
12	6

CÀC	DISTANCE	AUTRE
5	—	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
50	18	1 (2 si la tête est visée)

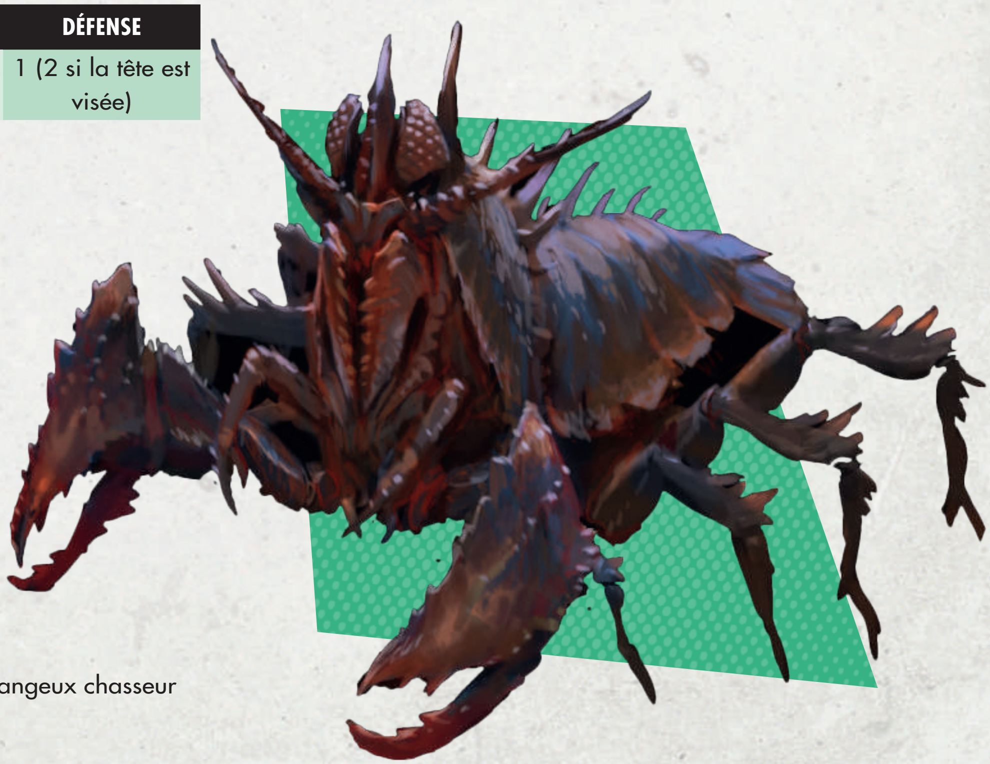
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
10 (buste, jambes, bras) ; 5 (tête)	7 (toutes)	Immunisé	9 (toutes)

ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Corps à corps** (SR 17), 12 🎲 de dégâts balistiques Brutaux
- **ASPERSION D'ACIDE : CORPS + Corps à corps** (SR 17), 10 🎲 de dégâts de radiation Perforants 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Frai de fangeux :** une fois par round, le MJ peut dépenser 4 PA au prix d'une action capitale afin de faire éclore 4 œufs de jeunes fangeux. Dans ce cas, la reine des fangeux ne peut pas entreprendre d'attaque au prix d'une action capitale dans le même round.
- **Immunisée contre les radiations :** la reine des fangeux réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisée contre la peur :** la reine des fangeux ne peut jamais être intimidée ou menacée. Elle ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de la menacer.
- **Minuscule point faible :** le corps de la reine des fangeux est couvert d'une solide carapace, mais sa tête reste son point faible. La zone est petite et difficile à viser : la défense de cette localisation précise est donc de 2.



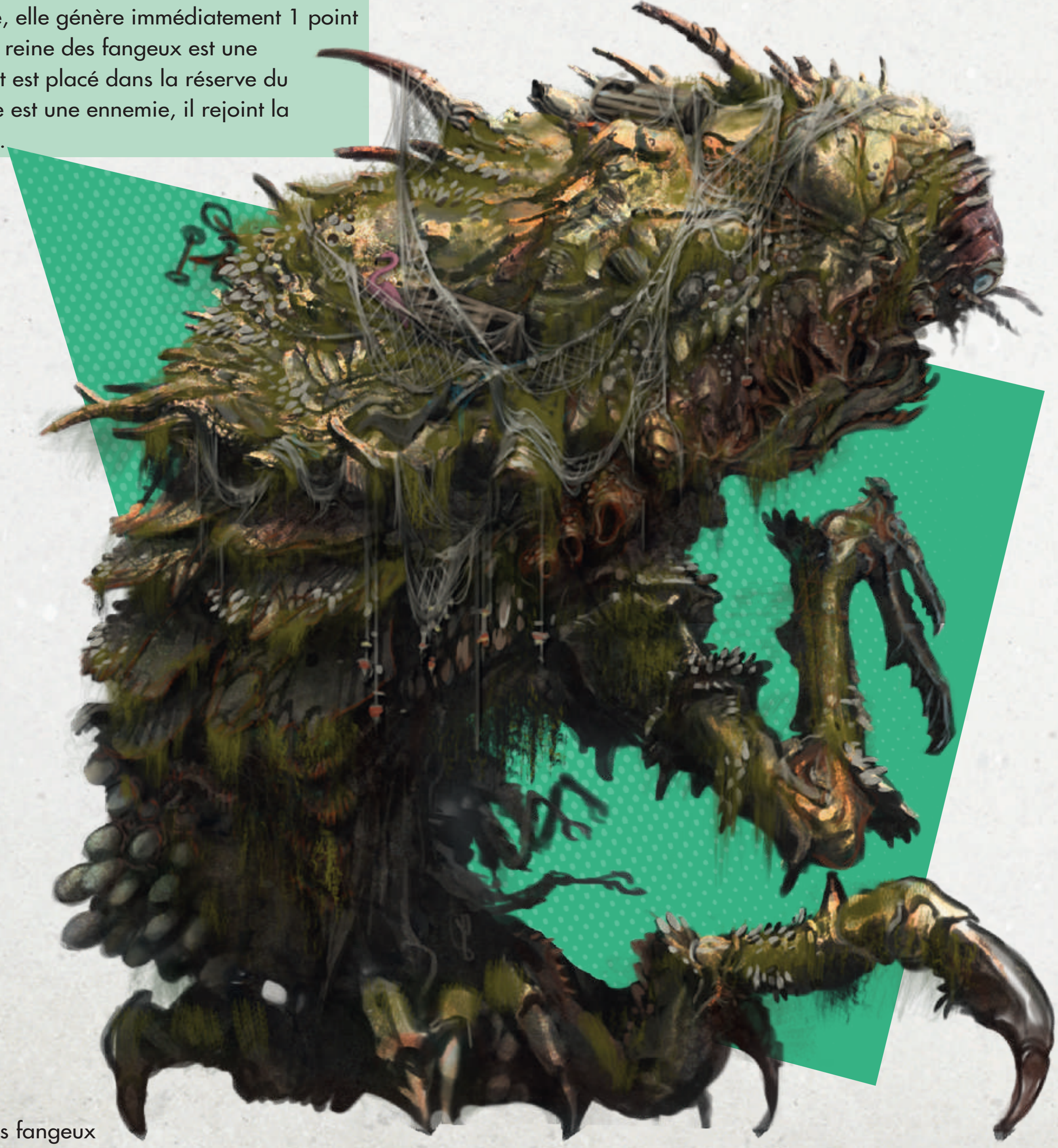
Fangeux chasseur

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Aquatique :** la reine des fangeux peut nager et s'immerger complètement, sans avoir besoin de reprendre son souffle. Sous l'eau, ses attaques et ses déplacements ne subissent aucune augmentation de difficulté.
- **Grande :** la reine des fangeux est plus grande que la majorité des autres personnages et les domine de toute sa taille. Elle reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, elle subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **Agressive :** la reine des fangeux est prompte à attaquer lorsqu'elle sent une proie. Lorsqu'elle entre en scène, elle génère immédiatement 1 point d'action. Si la reine des fangeux est une alliée, ce point est placé dans la réserve du groupe. Si elle est une ennemie, il rejoint la réserve du MJ.

INVENTAIRE

- **Fouille :** à la mort d'une reine des fangeux, les joueurs peuvent trouver de nombreux objets et des capsules dans son corps et son antre. Jetez 4d20 pour déterminer le nombre de capsules trouvées. Jetez ensuite 4 : pour chaque Effet obtenu, effectuez un jet sur la table aléatoire de bric-à-brac. À la discrétion du MJ, l'antre ou le corps peuvent aussi contenir jusqu'à trois armes, ainsi que 3d20 munitions pour ces armes.
- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer une reine des fangeux morte en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 5 morceaux de viande de reine des fangeux.



Reine des fangeux

MOLOSSE MUTANT

Niveau 4, Mammifère Mutant, Créature Normale (31 PE)

Ces chiens mutants ne ressemblent que très peu à leurs homologues domestiques ou enragés. Ces derniers deviennent fous à cause des radiations, mais les molosses mutants ne sont pas des créatures naturelles : ils ont été créés par une exposition au virus à évolution forcée. Beaucoup plus grands qu'un chien normal, ils bénéficient d'une musculature surdéveloppée et font preuve d'une agressivité décuplée. En revanche, ils subissent la même dégradation de leurs capacités mentales que les super mutants. Leur fourrure a complètement disparu, et leur peau est verdâtre et mouchetée. On les croise presque toujours en compagnie de super mutants qui s'en servent de chiens de garde. Personne ne sait s'il s'agit là de leur but premier ou si, à l'instar des humains avec les chiens, les super mutants les considèrent comme leurs meilleurs amis.

CORPS	ESPRIT
9	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
3	—	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	10	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

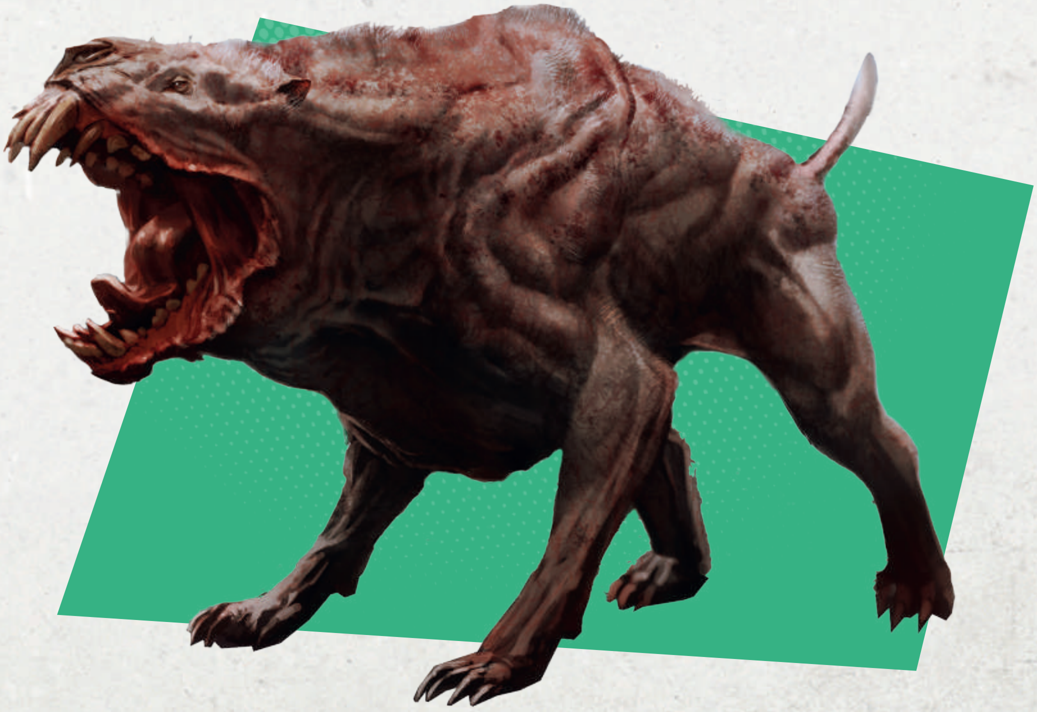
- **MORSURE : CORPS + Corps à corps** (SR 12), 3 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les radiations :** le molosse mutant réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le molosse mutant réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Sens aiguisés :** au moins l'un des sens du molosse mutant est particulièrement aiguisé. Le molosse mutant peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de **PER**.
- **Aboiement d'alerte :** au cours du premier round de combat, le molosse mutant peut aboyer au prix d'une action capitale. Chaque super mutant et molosse mutant situé à portée longue ou inférieure peut entreprendre une seconde action mineure lors de son prochain tour. Aucun PNJ ne peut bénéficier de cette capacité plus d'une fois par combat.

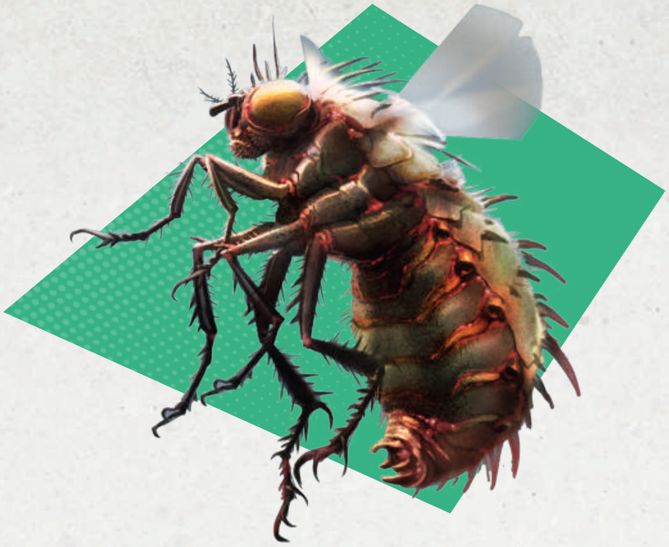
INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un molosse mutant mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 1 morceaux de viande de molosse mutant. S'ils obtiennent un Effet, ils récupèrent aussi 1 composant fréquent.



MOUCHE BOUFFIE

Niveau 2, Insecte Mutant,
Créature Normale (17 PE)



Les radiations nucléaires ont transformé les mouches à viande, courantes avant la Grande Guerre, en redoutables créatures surdimensionnées du nom de mouches bouffies. Facilement reconnaissables à leur carapace brun-vert mouchetée et à leur apparence charnue et boursouflée, ces créatures ne sont pas des vermines classiques. Les mouches bouffies vivent souvent dans les marais, en nuées de trois à quatre individus. Elles attaquent à distance en propulsant de leur abdomen leurs propres larves, caractérisées par leur aiguillon. Agressives, les mouches bouffies poursuivent sans relâche des proies bien plus grandes qu'elles. Souvent, elles vivent aux côtés de tiques et de darillons à proximité des étendues d'eau ou de carcasses pourrissantes.

CORPS	ESPRIT
5	4

CÀC	DISTANCE	AUTRE
1	—	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunisée	0

ATTAQUES

- **PROJECTION DE LARVE : CORPS + Corps à corps** (SR 6), 4 🎲 de dégâts balistiques Radioactifs

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Vol :** la mouche bouffie peut se déplacer librement dans les airs. Elle ignore les obstacles au niveau du sol ainsi que les effets de terrain difficiles et elle peut survoler les zones « vides » du champ de bataille si elle le souhaite. Chaque tour, la mouche bouffie doit consacrer au moins une action mineure à se déplacer, et si elle est renversée, elle est jetée à terre et subit 3 🎲 de dégâts balistiques Étourdissants, +2 🎲 par zone traversée lors de sa chute.
- **Petite :** la mouche bouffie est plus petite que la majorité des personnages. Les PV normaux de la mouche bouffie sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, la mouche bouffie est tuée si elle subit la moindre blessure.
- **Immunisée contre les radiations :** la mouche bouffie réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer une mouche bouffie morte en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de mouche bouffie et 1 composant peu fréquent.

RADCAFARD

Niveau 1, Insecte Mutant,
Créature Normale (10 PE)

Dans les États-Unis d'avant-guerre, les cafards étaient déjà des vermines courantes, après la chute des bombes et l'apocalypse nucléaire, rien n'a vraiment changé. Surnommés radcafards en raison de leur morsure radioactive, ces créatures sont plus imposantes que leurs ancêtres, mais n'en restent pas moins des vermines. Les radcafards infestent souvent des bâtiments en ruine, des tas de déchets et d'autres lieux humides et sombres. Ils sautent sur leur proie pour l'attaquer de leurs pinces. Il est facile de venir à bout de quelques radcafards, mais une nuée peut aisément submerger une personne mal préparée et dévaster une communauté si les habitants ne maîtrisent pas la menace.

CORPS	ESPRIT
5	4

CÀC	DISTANCE	AUTRE
1	—	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
6	9	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **MORSURE : CORPS + Corps à corps** (SR 6), 1 🎲 de dégâts balistiques Radioactifs

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les radiations :** le radcafard réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le radcafard réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Petit :** le radcafard est plus petit que la majorité des personnages. Les PV normaux du radcafard sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, le radcafard est tué s'il subit la moindre blessure.
- **Discret :** les tests de Discrétion du radcafard ont un SR de 10, et il lance + 1d20 lors de ses attaques furtives.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un radcafard mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de radcafard.

ASTOUNDINGLY
AWESOME
TALES
$29
#10
L'INVASION DES INSECTES GÉANTS !

RADCERF

Niveau 5, Mammifère Mutant, Créature Normale (38 PE)

Ces créatures sont les descendants mutants du cerf commun. Bien que leur anatomie ait peu changé (leur corps restant celui d'un cerf doté de bois), ils ont subi la même mutation que les brahmines et ont donc deux têtes. L'œil intérieur de chaque tête est aveugle, ce qui oblige un radcerf à s'orienter avec ses deux têtes, même si, comme chez les brahmines, chacune d'entre elles peut bouger indépendamment de l'autre. Les radcerfs ont subi une autre mutation étrange et bien visible : deux pattes supplémentaires, non développées, pendent de leur buste. Bien qu'ils puissent les plier s'ils ont besoin de se mettre à l'aise, par exemple lorsqu'ils se couchent, elles sont la plupart du temps inutiles. Le pelage des radcerfs, quoique existant, est souvent miteux par endroit en raison des radiations. Chez les radcerfs enragés, il tombe en général par plaques. Ces créatures voyagent en troupeau et sont la plupart du temps dociles si l'on ne les menace pas.

CORPS	ESPRIT
5	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
3	–	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	10	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	0	Immunisé	0

ATTAQUES

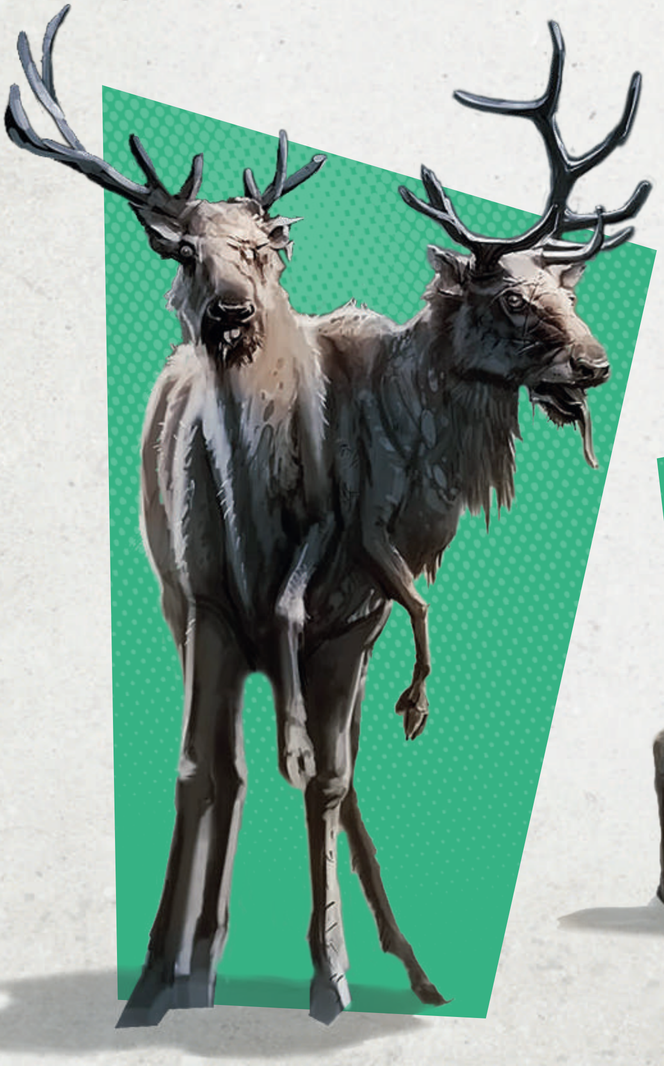
- **BOIS : CORPS + Corps à corps** (SR 8), 5 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1

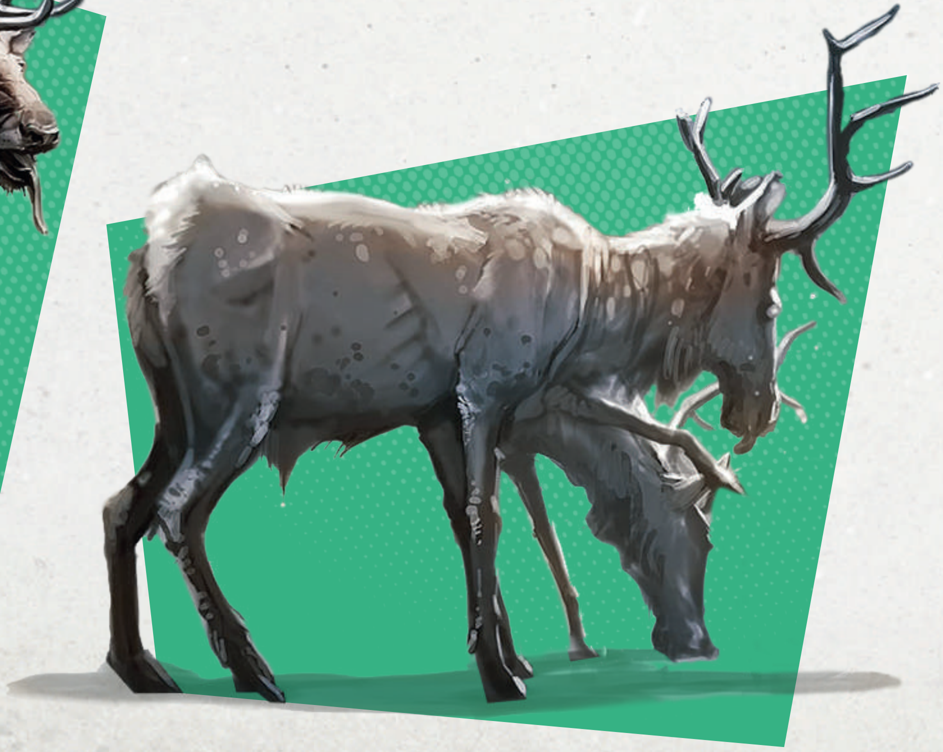
CAPACITÉS SPÉCIALES

Aucune

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un radcerf mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 2 🎲 morceaux de viande de radcerf. S'ils obtiennent un Effet, ils récupèrent aussi une peau de radcerf.





RADSCORPION

Niveau 7, Arachnide Mutant,
Créature Normale (74 PE)

Cette version mutante du scorpion empereur est l'une des créatures les plus terrifiantes des Terres désolées. Les radscorpions sont probablement les animaux dont la taille a subi la plus importante mutation : le plus grand spécimen atteint presque la taille d'une petite voiture. Leur solide carapace, leurs redoutables pinces, leur dard imposant et leur vitesse fulgurante les rendent particulièrement difficiles à tuer. Certaines de ces créatures sont presque aussi dangereuses qu'un écorcheur. L'impact d'une attaque de leur dard, combiné au poison injecté, peut sans difficulté abattre une grande créature ou un humain en armure en un ou deux coups bien placés. Capables de s'enfouir dans le sol et de surprendre leur proie, les radscorpions sont des prédateurs que n'importe quel voyageur doit craindre.

CORPS	ESPRIT
7	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
5	–	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	12	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (toutes)	3 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCES : CORPS + Corps à corps** (SR 12), 4 🎲 de dégâts balistiques Brutaux
- **DARD : CORPS + Corps à corps** (SR 12), 3 🎲 de dégâts de poison Persistants

CAPACITÉS SPÉCIALES

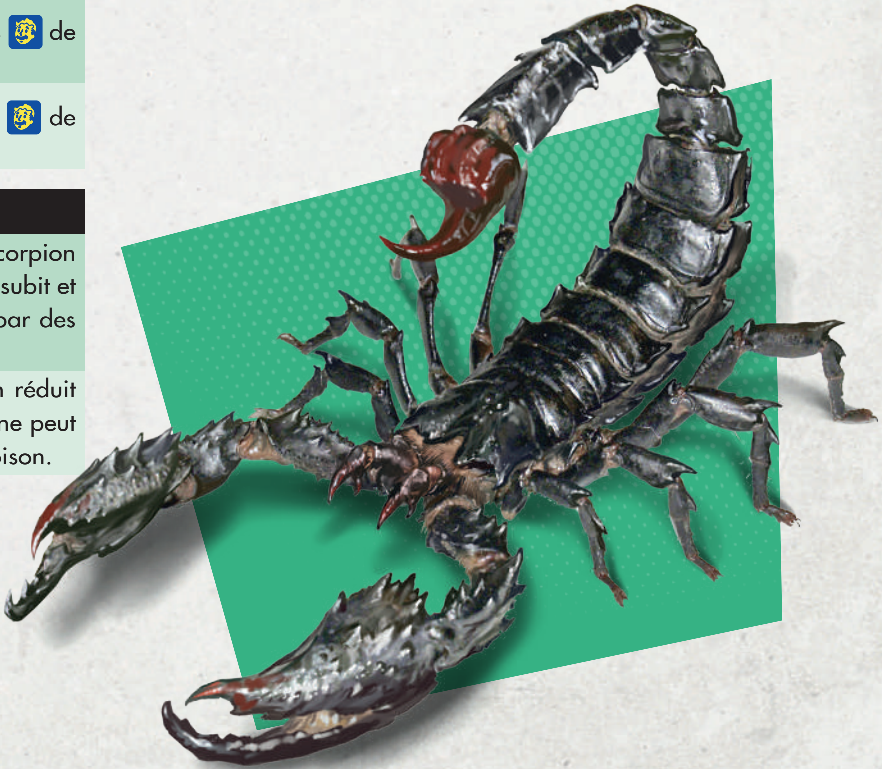
- **Immunisé contre les radiations :** le radscorpion réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le radscorpion réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Grand :** le radscorpion est plus grand que la majorité des autres personnages et les domine de toute sa taille. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **Fouissage :** au prix d'une action capitale, le radscorpion peut creuser un tunnel sous terre pour surprendre ses assaillants. Tant qu'il est sous terre, il n'est pas visible et ne peut pas être pris pour cible d'une attaque. Au prix d'une action capitale, il creuse un tunnel qui peut le mener jusqu'à deux zones de distance. Jaillir du sol ne lui demande qu'une action mineure. Le radscorpion ne peut pas fouir la pierre, le métal ou le bois.
- **Point faible :** si un attaquant choisit de viser la tête du radscorpion, il ignore la RD de cette dernière. Cette capacité ne s'applique pas si l'attaque touche par hasard la tête.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un radscorpion mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2 🎲 morceaux de viande de radscorpion. S'ils obtiennent un Effet, ils récupèrent aussi un composant rare ou un œuf de radscorpion s'ils obtiennent deux Effets.



RATAUPE

Niveau 2, Mammifère Mutant, Créature Normale (17 PE)

Ces rongeurs sont la forme mutante des hétérocéphales d'avant-guerre. Ils prospèrent dans la quasi-totalité des Terres désolées, et ce, malgré le nombre de leurs prédateurs, dont ils se protègent en créant des tunnels souterrains. D'une taille proche de celle du chien, ils sont bien plus grands que leurs ancêtres et se montrent en général bien plus féroces qu'eux lorsqu'ils chassent ou défendent leurs terriers. Les rataupes, animaux grégaires, chassent en meute et profitent de leur capacité à creuser sous terre pour bénéficier de l'élément de surprise dans la plupart des situations ; ils peuvent aussi la mettre à profit pour fuir sans tarder si leur proie est trop forte. Dotés d'incisives surdimensionnées et capables de se jeter sur leur gibier à une vitesse phénoménale, les rataupes ne doivent pas être sous-estimés. Bien que ces créatures soient souvent sauvages et stupides, certaines personnes ont réussi à les domestiquer et à les dresser, comme des chiens.

CORPS	ESPRIT
5	4

CÀC	DISTANCE	AUTRE
2	–	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
7	9	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	0	Immunisé	0

ATTAQUES

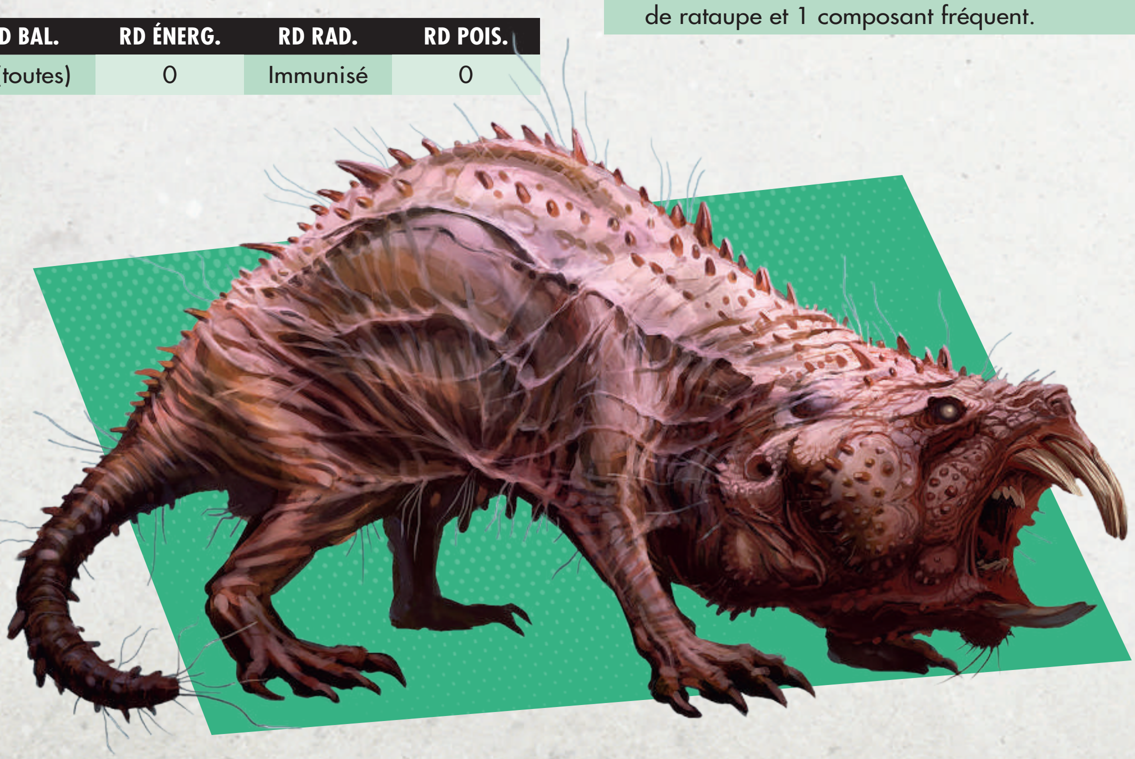
- **MORSURE : CORPS + Corps à corps** (SR 7), 4 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Fouissage :** au prix d'une action capitale, le rataupe peut creuser un tunnel pour échapper à ses ennemis et se préparer pour son prochain assaut. Au cours de son prochain tour, il peut entreprendre une action mineure pour jaillir du sol à un emplacement situé à portée moyenne ou inférieure de l'endroit où il s'est enfoui sous terre. En dépensant 1 PA, il peut aussi ajouter 1 🎲 supplémentaire aux dégâts de sa morsure lorsqu'il émerge.
- **Sens aiguisés :** au moins l'un des sens du rataupe est particulièrement aiguisé. Le rataupe peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de **PER**. Il peut même détecter les créatures à l'air libre lorsqu'il est sous terre.
- **Immunisé contre les radiations :** le rataupe réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un rataupe mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de rataupe et 1 composant fréquent.



TIQUE

Niveau 5, Insecte Mutant,
Créature Normale (38 PE)

Les tiques sont des moustiques mutants que l'on croise dans les marais, dans les zones d'eau stagnante ou à proximité des charognes. Adultes, elles présentent un corps brun-rouge sombre et long de plus de cinquante centimètres, leur trompe acérée peut perforer certains types d'armures. En général, les tiques crachent du sang irradié pour aveugler leur proie avant de percer la victime désorientée de leur trompe pour boire son sang. Les brahmines et les autres créatures domestiques succombent souvent face à ces insectes, tout comme les voyageurs imprudents qui sous-estiment le danger que représente une nuée.

CORPS	ESPRIT
6	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
1	–	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	2

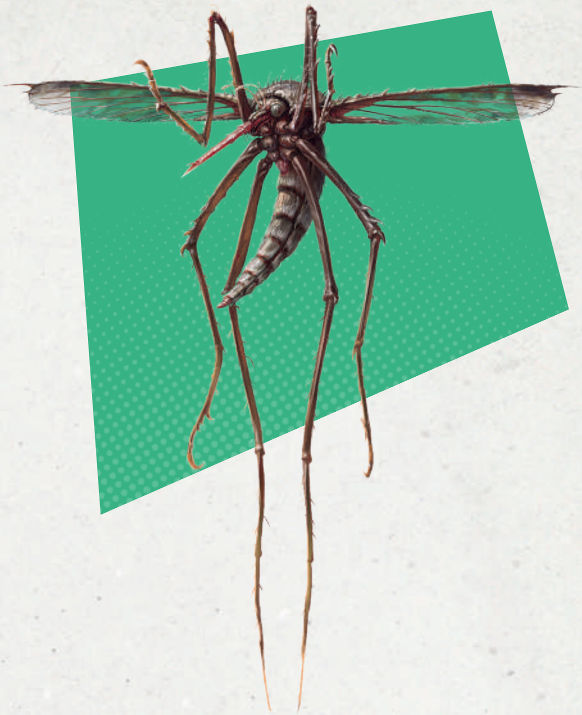
RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **TROMPE : CORPS + Corps à corps** (SR 7), 5 🎲 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Vol :** la tique peut se déplacer librement dans les airs. Elle ignore les obstacles au niveau du sol ainsi que les effets de terrain difficiles et elle peut survoler les zones « vides » du champ de bataille si elle le souhaite. Chaque tour, la tique doit consacrer au moins une action mineure à se déplacer, et si elle est renversée, elle est jetée à terre et subit 3 🎲 de dégâts balistiques Étourdissants, +2 🎲 par zone traversée lors de sa chute.



CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Petite :** la tique est plus petite que la majorité des personnages. Les PV normaux de la tique sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, la tique est tuée si elle subit la moindre blessure.
- **Immunisée contre les radiations :** la tique réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer une tique morte en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 0. Ils récupèrent ainsi 1 morceau de viande de tique et 1 composant peu fréquent.

YAO GUAI

Niveau 14, Mammifère Mutant, Créature Normale (102 PE)

Ces terrifiantes créatures sont tout ce qu'il reste de la population d'ours dans le monde d'après-guerre. Le yao guai a subi d'énormes mutations : il présente de plus grandes griffes et une masse musculaire plus importante que son ancêtre. Associées à une morsure puissante, ces caractéristiques font de ces créatures une menace qu'aucun voyageur ne souhaite rencontrer. Territoriaux, les yao guai sont aussi très protecteurs envers leurs petits, voire envers leur éventuel groupe. On a même entendu parler de yao guai s'en prenant à des écorcheurs parce qu'ils menaçaient leur territoire.

CORPS	ESPRIT
9	6

CÀC	DISTANCE	AUTRE
5	–	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
37	15	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	2 (toutes)

ATTAQUES

- **GRIFFES : CORPS + Corps à corps** (SR 14), 9 🎲 de dégâts balistiques Brutaux

ATTAQUES

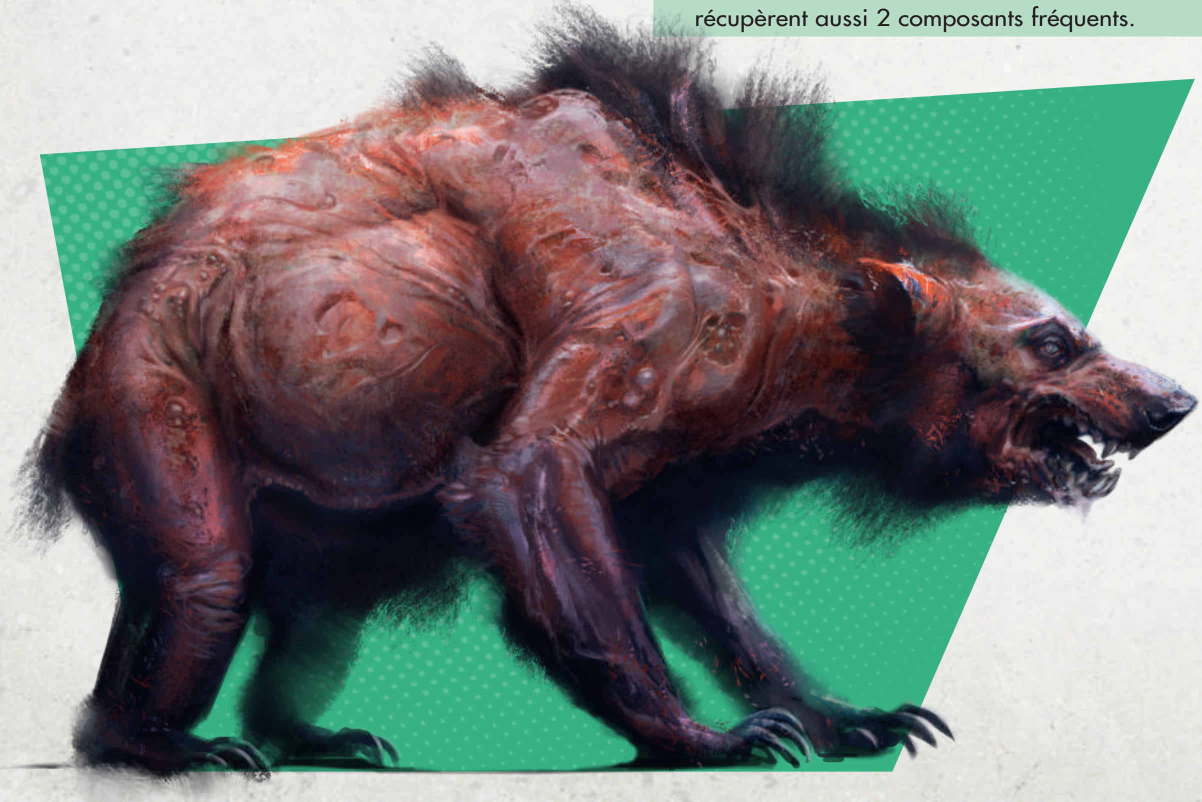
- **MORSURE : CORPS + Corps à corps** (SR 14), 10 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les radiations :** le yao guai réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Grand :** le yao guai est plus grand que la majorité des autres personnages et les domine de toute sa taille. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **Agressif :** le yao guai est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Quand il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si le yao guai est un allié, ce point est placé dans la réserve du groupe. S'il est un ennemi, le point rejoint la réserve du MJ.

INVENTAIRE

- **Dépeçage :** les pilleurs peuvent dépecer un yao guai mort en réussissant un test d'**END + Survie** de difficulté 1. Ils récupèrent ainsi 2 🎲 morceaux de viande de yao guai. S'ils obtiennent un Effet, ils récupèrent aussi 2 composants fréquents.

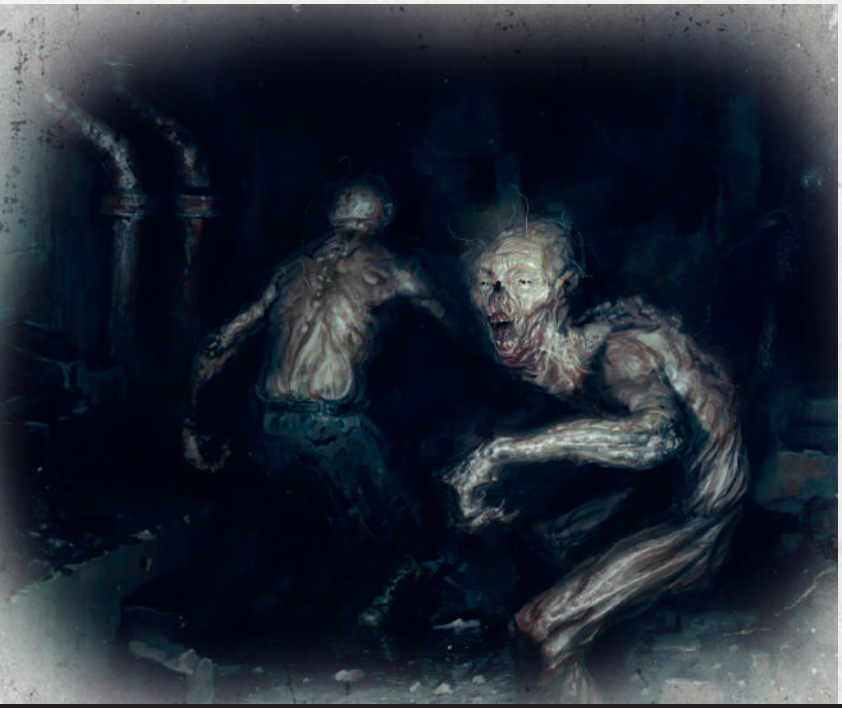


HUMANOÏDES MUTANTS

Les radiations nucléaires n'ont pas affecté uniquement les insectes et les animaux. Les humains sont tout aussi sujets aux mutations et certaines formes sont plus clémentes que d'autres.

GOULES

Les humains qui subissent les effets des radiations finissent parfois par rencontrer un destin semblable à celui de certaines créatures des Terres désolées. Plutôt que de tomber malades et de succomber, à terme, au mal des rayons, ils endurent un phénomène connu sous le nom de goulification. À l'issue de celui-ci, ils prennent l'apparence d'un zombie : leur chair relâche son emprise sur les muscles et les os, et leurs cheveux tombent parfois. La goulification donne l'impression d'une chair en putréfaction, mais il ne s'agit que d'un effet secondaire des radiations qui endommagent les cellules du corps. Un autre effet évident du processus est la dégradation des cordes vocales, ce qui entraîne une modification de la voix, laquelle prend alors un timbre râpeux. Personne ne sait pour quelles raisons certaines personnes deviennent des goules tandis que d'autres meurent après une exposition aux radiations, mais de nombreuses théories parlent de prédisposition génétique. Bien que les goules puissent vivre des siècles, toutes ne conservent pas leur humanité. Pour nombre d'entre elles, la goulification ravage non seulement le corps, mais aussi l'esprit, les plongeant dans un état sauvage. Elles deviennent alors des créatures stupides qui s'en prennent à vue à tout être différent d'elles.



GOULE SAUVAGE

Niveau 3, Humain Mutant, Créature Normale (10 PE)

Goule âgée de plusieurs siècles ou humain malchanceux à qui la goulification a rapidement dégradé le corps et l'esprit, les goules sauvages sont ce qu'il reste quand l'humanité d'un sujet disparaît. Ces créatures violentes attaquent leurs victimes en se précipitant sur elles pour les lacérer. Il est impossible de les raisonner, puisqu'elles ont perdu leur capacité à comprendre les paroles et ne semblent posséder aucune trace d'intelligence. Certaines d'entre elles semblent néanmoins conserver quelques souvenirs et transportent des objets de leur passé civilisé ou se rendent dans des lieux qu'elles connaissaient. Les goules sauvages s'en prennent rarement aux autres goules, sauvages ou non, mais attaquent toutes les autres créatures à vue.

CORPS	ESPRIT
5	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
3	–	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **MAINS NUES : CORPS + Corps à corps** (SR 8), 3 de dégâts balistiques Radioactifs

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisée contre les radiations :** la goule sauvage réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisée contre le poison :** la goule sauvage réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sauvage :** la goule sauvage manque d'intelligence et seuls ses instincts primaires la guident. La goule sauvage ne peut pas être persuadée ou influencée par des tests de Discours. Elle se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. Si elle ne détecte aucun ennemi, elle se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. Si elle ne perçoit rien de cela, elle se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongée.
- **Goule :** les radiations soignent la goule. Elle récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'elle subit.
- **Cadavre inanimé :** une goule sauvage à terre et immobile ressemble à s'y méprendre à un cadavre. Réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 2 permet de distinguer une goule d'un cadavre inanimé. Ces créatures utilisent souvent cette technique pour prendre par surprise des passants inattentifs.

INVENTAIRE

- 2 🎲 d'objets de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps d'une goule morte et peuvent alors être récupérés normalement.

LUMINESCENT

Niveau 9, Humain Mutant,
Créature Normale (67 PE)

Ces goules vertes et brillantes résultent d'un excès de radiations chez une goule sauvage ou un humain prédisposé à la goulification : la goule sauvage créée devient un conduit pour les rayons. Elle luit d'un vert profond et émet des radiations extrêmes, y compris après sa mort. Elle peut même projeter ses rayons en un nuage toxique, lequel peut soigner les autres goules et infliger de lourds dégâts de radiation aux autres créatures.

CORPS	ESPRIT
8	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
5	–	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	12	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (toutes)	3 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **MAINS NUES : CORPS + Corps à corps** (SR 13), 7 🎲 de dégâts balistiques Radioactifs

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Impulsion radioactive :** une fois par combat, le luminescent peut émettre une impulsion radioactive qui inflige 5 🎲 de dégâts de radiation à toute créature située à portée C ou inférieure. Si l'impulsion inflige au moins 3 points de dégâts, alors toute goule vaincue située à portée récupère 1 PV et reprend le combat.
- **Luminescence :** les radiations saturent tellement le luminescent qu'il en luit. Il émet une étrange lumière et irradie ses environs. Le luminescent inflige 2 🎲 de dégâts de radiation à quiconque se trouve à portée de main. De plus, toutes ses attaques au corps à corps obtiennent l'effet de dégâts Radioactif. Si elles en bénéficient déjà, elles infligent alors 2 dégâts de radiation supplémentaires par Effet obtenu.
- **Immunisé contre les radiations :** le luminescent réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le luminescent réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Sauvage :** le luminescent manque d'intelligence et seuls ses instincts primaires le guident. Le luminescent ne peut pas être persuadé ou influencé par des tests de Discours. Il se déplace vers l'ennemi le plus proche et l'attaque. S'il ne détecte aucun ennemi, il se déplace vers la source de lumière vive ou de bruit fort la plus proche. S'il ne perçoit rien de cela, il se déplace au hasard ou se contente d'attendre allongé.
- **Goule :** les radiations soignent le luminescent. Il récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'il subit.
- **Cadavre inanimé :** un luminescent à terre et immobile ressemble à s'y méprendre à un cadavre. Réussir un test de **PER + Survie** de difficulté 2 permet de distinguer un luminescent d'un cadavre inanimé. Ces créatures utilisent souvent cette technique pour prendre par surprise des passants inattentifs.

INVENTAIRE

- 2 🎲 d'objets de bric-à-brac peuvent être trouvés sur le corps d'un luminescent mort et peuvent alors être récupérés normalement.

ROBOTS

Mr. Handy
CARBURANT
ATTENTION : EXPLOSIF !
ATTENTION :
Le carburant de Mr. Handy est hautement explosif. Ne secouez pas la bonbonne. En cas d'explosion, contactez immédiatement votre médecin.
Demandez à votre Mr. Handy comment manipuler la bonbonne quand il est éteint.
NE PAS BOIRE !

Dans le monde d'avant-guerre, les habitants utilisaient des robots dans tous les aspects de leur existence, de la guerre à la vie domestique. Du Mister Handy qui aidait aux tâches du foyer jusqu'à l'impressionnant robot sentinelle conçu comme arme de guerre, nombre de ces machines errent encore dans les Terres désolées, protègent toujours leurs postes d'avant-guerre et tiennent compagnie aux voyageurs du monde post-nucléaire.

EYEBOT

Niveau 2, Robot,
Créature Normale (17 PE)

L'eyebot est l'un des plus petits robots conçus par RobCo Industries. Apercevoir sa forme sphérique flottant au-dessus du sol est monnaie courante dans les Terres désolées. Malgré sa taille compacte, il renferme de nombreux appareils fort utiles : des antennes longue portée qui lui permettent de recevoir des communications radio jusque dans les stations de métro ou d'autres sites souterrains, un système de reconnaissance faciale et vocale pour les applications sécuritaires, et même une arme laser. Dans les États-Unis d'avant-guerre, les eyebots servaient à transmettre des communications radio, des publicités et des bulletins d'information. À présent, ces robots sont utilisés par des organisations comme la Confrérie de l'Acier pour diffuser sa propagande ou les Miliciens pour la surveillance. D'autres unités errent dans les Terres désolées, continuant à suivre leur programmation originale et émettant des stations de radio locales, du bavardage militaire en boucle ou de mystérieux messages sur des fréquences inconnues. Ils sont souvent amicaux, mais se défendent en cas d'attaque. De plus, dégrader leurs systèmes incite à plus d'hostilité de la part des autres unités sur place.

CORPS	ESPRIT
5	4

CÀC	DISTANCE	AUTRE
0	3	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
5	9	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **LASER : CORPS + Distance** (SR 8), 4 de dégâts énergétiques, portée M

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** l'eyebot est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les radiations :** l'eyebot réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** l'eyebot réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre les maladies :** l'eyebot est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Petit :** l'eyebot est plus petit que la majorité des personnages. Les PV normaux de l'eyebot sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, l'eyebot est tué s'il subit la moindre blessure.
- **Transmission radio :** l'eyebot peut recevoir et émettre des transmissions radio, il peut aussi les diffuser. Dans ce cas, il est possible d'entendre l'eyebot à portée longue.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un eyebot détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 2 🎲 composants fréquents. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

LASEROTRON

Niveau 13, Robot,
Créature Normale (95 PE)

Conçu par RobCo Industries, le Laserotron est un impressionnant robot militaire, destiné à combattre sur la ligne de front et à dévaster les forces ennemies. De puissantes jambes mécaniques propulsent cette machine et lui permettent de se déplacer à une vitesse incroyable vers ses cibles. Ses bras sont conçus pour accueillir une ribambelle d'accessoires afin d'adapter le robot au type de combat qui l'attend. La plupart des modèles de base disposent, à la place des mains, de deux appendices semblables à des griffes. L'équipement le plus destructeur du Laserotron est probablement le laser au centre de sa tête qui confère à la machine l'aspect inhumain d'un cyclope. Ce laser, combiné à la précision parfaite du robot, peut vaporiser des cibles sur le coup. Même gravement endommagé, le Laserotron poursuit sans relâche sa mission. La perte d'un bras ou d'une jambe, voire de graves dégâts à la tête ou au buste, n'empêcheront pas le robot de traquer sa proie. Certaines de ces machines ont même rampé jusqu'à leur adversaire avant de se faire exploser dans une dernière tentative désespérée de remplir leur devoir.

CORPS	ESPRIT
9	6

CÀC	DISTANCE	AUTRE
5	5	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
22	15	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (toutes)	3 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **MAINS NUES : CORPS + Corps à corps** (SR 14), 9 🎲 de dégâts balistiques
- **LASER : CORPS + Distance** (SR 14), 9 🎲 de dégâts énergétiques Brutaux, portée L
- **AUTODESTRUCTION : CORPS + Distance** (SR 14), 6 🎲 de dégâts balistiques, Zone d'impact

CAPACITÉS SPÉCIALES

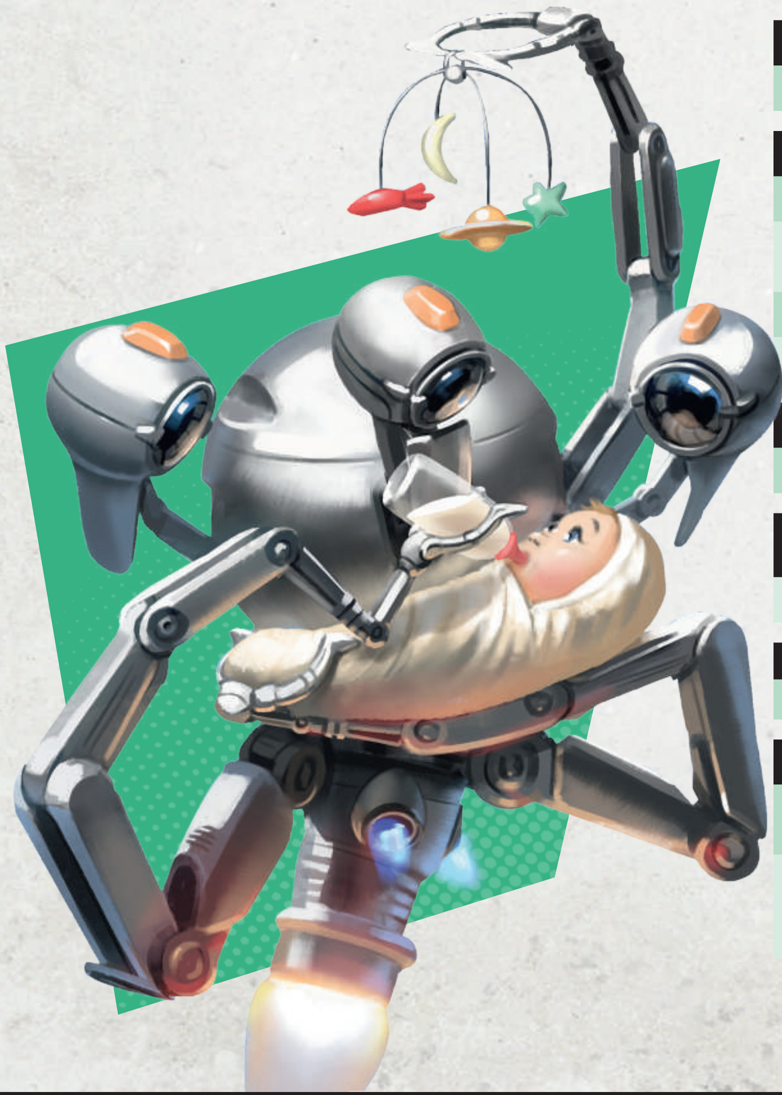
- **Robot :** le Laserotron est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre les radiations :** le Laserotron réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le Laserotron réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre les maladies :** le Laserotron est immunisé contre les effets de toutes les maladies dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Sens aiguisés :** au moins l'un des sens du Laserotron est particulièrement aiguisé. Le Laserotron peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de **PER**.
- **Autodestruction :** si les jambes et les bras du Laserotron sont blessés, ou si ses points de vie sont tombés à la moitié ou moins de leur maximum, le Laserotron s'avance vers l'ennemi le plus proche et entreprend une action capitale pour déclencher son autodestruction. Celle-ci est une attaque centrée sur le robot, lequel est détruit après cette action.
- **Vision nocturne :** le Laserotron peut voir dans l'obscurité la plus totale. Il ignore toute augmentation de difficulté due à une faible luminosité ou aux ténèbres et il peut entreprendre tout test de compétence qui devrait être impossible dans ces conditions.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un Laserotron détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3 cellules à fusion, +1 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

MISTER HANDY

Cette gamme de robots, bien connue dans les États-Unis d'avant comme d'après-guerre, comprend toute une série de modèles multifonctions utilisés pour toutes les tâches, de l'assistance ménagère à l'automatisation des usines en passant par les applications militaires. Conçu à la base par General Atomics International, avant que la société ne fonde un partenariat avec RobCo Industries, la gamme Mister Handy a été développée pour produire aussi les modèles Miss Nanny et Mister Gutsy. Tous les modèles incluent un réacteur nucléaire et un propulseur qui leur permettent de flotter. Grâce à leur programmation sophistiquée, ils peuvent comprendre, apprendre et reproduire le comportement humain. De nombreuses sécurités dans leur système les empêchent de dévier de leur programmation. Cependant, les unités dont ces sécurités ont été retirées ou endommagées peuvent développer des personnalités propres et un niveau d'intelligence supérieur à leur conception originale.



MISTER HANDY

Niveau 6, Robot,
Personnage Notable (90 PE)

Modèle de base de la gamme, le Mister Handy a vu le jour comme unité de réparation, de construction et de maintenance, mais a fini par devenir un élément essentiel de la vie américaine d'avant-guerre. Dans les foyers, un Mister Handy faisait office de serviteur, capable d'entretenir la maisonnée, de cuisiner et même de s'occuper des enfants et des animaux. Dans les commerces, ce modèle faisait office d'agent de sécurité léger ou même d'interface client. Nombre de ces robots errent désormais dans les Terres désolées, leur cœur nucléaire fonctionnant encore des siècles après la Grande Guerre. Certains continuent de suivre leur programmation originelle et travaillent dans les foyers ou les commerces qui les utilisaient, a priori inconscients des changements du monde. D'autres ont été récupérés et reprogrammés pour répondre aux besoins du monde post-apocalyptique : ils font désormais office de domestiques pour des marchands, de barmans ou de compagnons pour les voyageurs.

S	P	E	C	I	A	L
6	7	5	5	7	6	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie *	3	Discours *	3
Armes de corps à corps *	3	Médecine	1
Armes légères	1	Réparation	2
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	17	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
75 kg	+0 🎲	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCES : FOR + Armes de corps à corps** (SR 9), 3 🎲 de dégâts balistiques, portée C
- **SCIE CIRCULAIRE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 9), 3 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1, portée C

ATTAQUES

- **LANCE-FLAMMES : PER + Armes à énergie** (SR 10), 3 🎲 de dégâts énergétiques Persistants, portée C, cadence de tir 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le Mister Handy est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre les radiations :** le Mister Handy réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le Mister Handy réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre les maladies :** le Mister Handy est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Mister Handy :** le Mister Handy est doté d'une vision à 360° et de systèmes sensoriels améliorés qui lui permettent de détecter des odeurs, des produits chimiques et des radiations, ce qui se traduit par une difficulté réduite de 1 pour tous les tests de **PER** basés sur la vue et l'odorat. Il se déplace par propulsion, en flottant au-dessus du sol, et n'est donc pas affecté par le terrain difficile ou les obstacles.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un Mister Handy détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. : En cas de réussite, ils récupèrent du carburant de lance-flammes pour 2d20 tirs, 2 🎲 composants fréquents, +1 🎲 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

Miss Nanny

Après le boom qu'a connu la popularité du Mister Handy au sein des foyers, le modèle Miss Nanny a été lancé. Conçu avec le soin des nourrissons et des enfants en tête, il a reçu plusieurs modifications dans sa programmation pour refléter cet aspect. Le modèle Miss Nanny parle d'une voix féminine et amicale, il est équipé de sous-routines pour enseigner la discipline aux enfants turbulents, améliorer la détection des dangers et analyser les sons produits par les enfants trop jeunes pour parler, afin de comprendre leurs besoins. Ce modèle de robots Mister Handy peut aussi être altéré afin de servir dans le domaine médical.

Mister Handy et Miss Nanny sont des robots interchangeables et partagent le même ensemble de statistiques. Si vous désirez créer une Miss Nanny pour le secteur médical, appliquez les modifications suivantes :

- Réduisez Réparation de 1 et augmentez Médecine de 1 ;
- Médecine devient un atout personnel à la place de Discours.

MISTER GUTSY

Niveau 7, Robot,
Personnage Notable (104 PE)

L'armée des États-Unis n'a pas manqué de remarquer le potentiel des robots Mister Handy : ses dirigeants ont donc passé commande auprès de General Atomics International pour créer un modèle de combat issu de la gamme Mister Handy. Ainsi fut conçu le modèle Mister Gutsy. Pourvu de plaques de blindage intégrées, d'une vaste gamme d'accessoires de combat létaux, d'améliorations de ses systèmes d'analyse sensorielle et d'une rapidité accrue, il est devenu un garde du corps robotique tout à fait compétent. Sa programmation militaire spéciale lui permet de recevoir et de comprendre des ordres en temps réel ; elle lui confère également une agressivité plus importante au combat et lui permet, au même titre que les soldats humains, de recevoir des rangs dans la hiérarchie militaire. Cette programmation le dote aussi de cette personnalité, unique, de sergent instructeur du corps des Marines. À présent, nombre de Mister Gutsy ne reçoivent plus aucun ordre, mais ils ne peuvent pas comprendre que la guerre est terminée et leurs supérieurs morts depuis longtemps. On peut donc les trouver en train de protéger une base militaire où ils ont servi, ou patrouiller à proximité. Ils se montrent souvent hostiles envers les intrus, bien que quelques rares personnes aient réussi à convaincre un Mister Gutsy qu'elles faisaient partie de l'armée américaine afin d'éviter un conflit avec ces dangereuses machines.

S	P	E	C	I	A	L
6	7	5	4	7	7	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie *	4	Discours	1
Armes de corps à corps *	3	Réparation	1
Armes légères *	4	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	18	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
75 kg	+0 🎲	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **PINCES : FOR + Armes de corps à corps** (SR 9), 4 🎲 de dégâts balistiques, portée C
- **PISTOLET AUTOMATIQUE 10 MM : AGI + Distance** (SR 11), 5 🎲 de dégâts balistiques, En rafale, portée C, cadence de tir 4, Combat rapproché, Fiable
- **LANCE-FLAMMES : PER + Armes à énergie** (SR 11), 3 🎲 de dégâts énergétiques Persistants, portée C, cadence de tir 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le Mister Gutsy est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre les radiations :** le Mister Gutsy réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le Mister Gutsy réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre les maladies :** le Mister Gutsy est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Mister Handy :** le Mister Gutsy est doté d'une vision à 360° et de systèmes sensoriels améliorés qui lui permettent de détecter des odeurs, des produits chimiques et des radiations, ce qui se traduit par une difficulté réduite de 1 pour tous les tests de **PER** basés sur la vue et l'odorat. Il se déplace par propulsion, en flottant au-dessus du sol, et n'est donc pas affecté par le terrain difficile ou les obstacles.
- **Mister Gutsy :** ces robots sont conçus pour le combat. Les attaques effectuées par un Mister Gutsy obtiennent +1 🎲 de dégâts. Ils disposent d'un blindage Mister Gutsy en guise d'armure standard. De plus, si un personnage entreprend un test de Discours pour interroger un Mister Gutsy, argumenter avec lui ou lui donner des ordres, la difficulté du test augmente de 2 si ce personnage ne porte pas un uniforme militaire.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un Mister Gutsy détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent du carburant de lance-flammes pour 2d20 tirs, 2d20 munitions 10 mm, 2 🎲 composants fréquents, +1 🎲 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

PROTECTRON

Niveau 3, Robot,
Créature Normale (24 PE)

Cette autre gamme de robots de RobCo, couronnée de succès elle aussi, a été conçue comme ouvrier multifonctions. Les Protectrons peuvent aider dans les entreprises du bâtiment, dans les bureaux et dans les services publics. Même si ces unités disposent d'une arme laser, celle-ci n'est pas destinée au combat, mais à la protection du robot. Les Protectrons peuvent également s'autodétruire pour anéantir leur agresseur. Diverses personnalités peuvent être programmées dans l'unité, en plus de la personnalité par défaut : pompier, policier, ouvrier du bâtiment, secouriste ou agent de métro. Qu'ils soient actifs ou inactifs, les Protectrons se trouvent dans de nombreux lieux des Terres désolées, comme les stations de métro, les bâtiments publics, les immeubles de bureaux et divers sites industriels.

CORPS	ESPRIT
5	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
2	2	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	10	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (toutes)	3 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

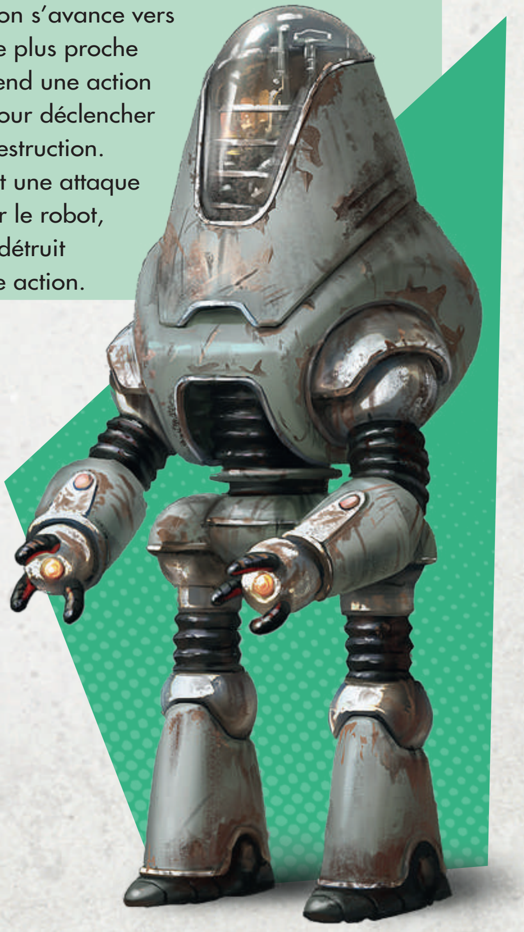
- **PINCES : CORPS + Corps à corps** (SR 7), 3 🎲 de dégâts balistiques
- **LASERS DE BRAS : CORPS + Distance** (SR 7), 3 🎲 de dégâts énergétiques, En rafale, Perforant 1, portée C, cadence de tir 4
- **AUTODESTRUCTION : CORPS + Distance** (SR 7), 6 🎲 de dégâts balistiques, Zone d'impact

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le Protectron est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les radiations :** le Protectron réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le Protectron réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre les maladies :** le Protectron est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Lasers de bras :** si les bras du Protectron subissent une blessure, la cadence de tir de ses lasers de bras décroît de 2. Si les deux bras sont blessés, le robot ne peut plus attaquer avec ses lasers.
- **Se lâcher :** une fois par combat, le Protectron peut « se lâcher » et tirer une rafale de ses lasers de bras. Il ajoute alors la cadence de tir (4) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 🎲) et peut bénéficier de l'effet de dégâts En rafale sans dépenser de munitions. Si l'un des lasers de bras du Protectron a subi une blessure, cette attaque spéciale n'inflige plus que 5 🎲.
- **Autodestruction :** si les deux bras du Protectron sont blessés, ou si ses points de vie sont tombés à la moitié ou moins de leur maximum, le Protectron s'avance vers l'ennemi le plus proche et entreprend une action capitale pour déclencher son autodestruction. Celle-ci est une attaque centrée sur le robot, lequel est détruit après cette action.



INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un Protectron détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 2 🎲 composants fréquents, +1 🎲 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

Personnalités des Protectrons

Dans tout le Commonwealth, vous pouvez croiser des Protectrons aux personnalités variées, programmées dans différents buts. Si vous souhaitez personnaliser plus avant vos PNJ Protectrons en leur associant ces traits de caractère, suivez les règles spéciales ci-dessous :

Protectron pompier

- **Détection des risques d'incendie :** le Protectron n'est pas hostile à moins qu'un personnage manie une arme capable de déclencher un incendie (comme un lance-flammes). Dans ce cas, le Protectron est hostile envers ce personnage.

Protectron policier

- **Rengainez votre arme :** le Protectron n'est pas hostile lorsqu'on le rencontre, jusqu'à ce qu'un personnage dégaine son arme et tire en sa présence, même si ce n'est pas sur le Protectron. Ce Protectron est hostile envers les créatures hostiles des Terres désolées.

Protectron ouvrier du bâtiment

- **La sécurité avant tout :** le Protectron n'est hostile qu'envers les personnages qui ne portent pas de casque en sa présence ou envers les personnages qui l'attaquent.

Protectron secouriste

- **Défibrillateur :** le Protectron attaque toute créature hostile, mais se montre amical envers toutes les autres. Il peut attaquer ses ennemis à l'aide du défibrillateur monté dans ses bras.

    - **Défibrillateur : CORPS + Corps à corps** (SR 7), 4 🎲 de dégâts énergétiques Étourdissants

Protectron agent de métro

- **Jeton de métro :** le Protectron n'est pas hostile et approche tout personnage qu'il détecte afin de lui demander son jeton de métro. Si son interlocuteur lui en présente un, le robot reste amical. Dans le cas contraire, le Protectron devient immédiatement hostile.

ROBOT SENTINELLE

Niveau 15, Robot,
Créature Normale (109 PE)

L'armée des États-Unis a fait usage de robots dans toute sa structure, notamment au combat, et aucune de ces machines n'était plus solide ou destructrice que le robot sentinelle. Les Laserotrons privilégiaient le combat au corps à corps et les Mister Gutsy équilibraient vitesse et puissance de feu ; quant aux robots sentinelles, ils étaient conçus pour tirer parti de leur blindage lourd et de leurs armes encore plus lourdes. Ces machines impressionnantes se déplacent sur des roues plutôt que sur des jambes ou à l'aide d'un propulseur et elles disposent d'un blindage lourd qui peut sans souci résister à un tir direct de missile ou de mini-bombe nucléaire. Leur arsenal incorporé inclut un canon mitrailleur automatique et parfois des missiles. Bien que leur programmation vise à éliminer les ennemis à distance, ils sont tout aussi capables de porter des attaques au corps à corps avec un résultat dévastateur. Certains modèles contiennent même un programme d'autodestruction qui sert autant à abattre les ennemis qu'à empêcher l'unité de tomber entre de mauvaises mains. Les robots sentinelles se trouvent souvent dans des complexes militaires ou scientifiques, bien que certains modèles semblent avoir servi à des fins non militaires, telles que la sécurité générale. En de rares occasions, on a pu observer qu'un robot sentinelle, à l'instar de ses cousins Mister Handy, a pu dépasser sa programmation originelle (par exemple, Ironsides, capitaine de l'USS Constitution, et son équipage de robots, ou les unités reprogrammées et employées en tant que gardes domestiques). Dans la plupart des cas, néanmoins, rares sont ceux qui sont sortis vivants d'une rencontre avec un robot sentinelle.

CORPS	ESPRIT
10	6

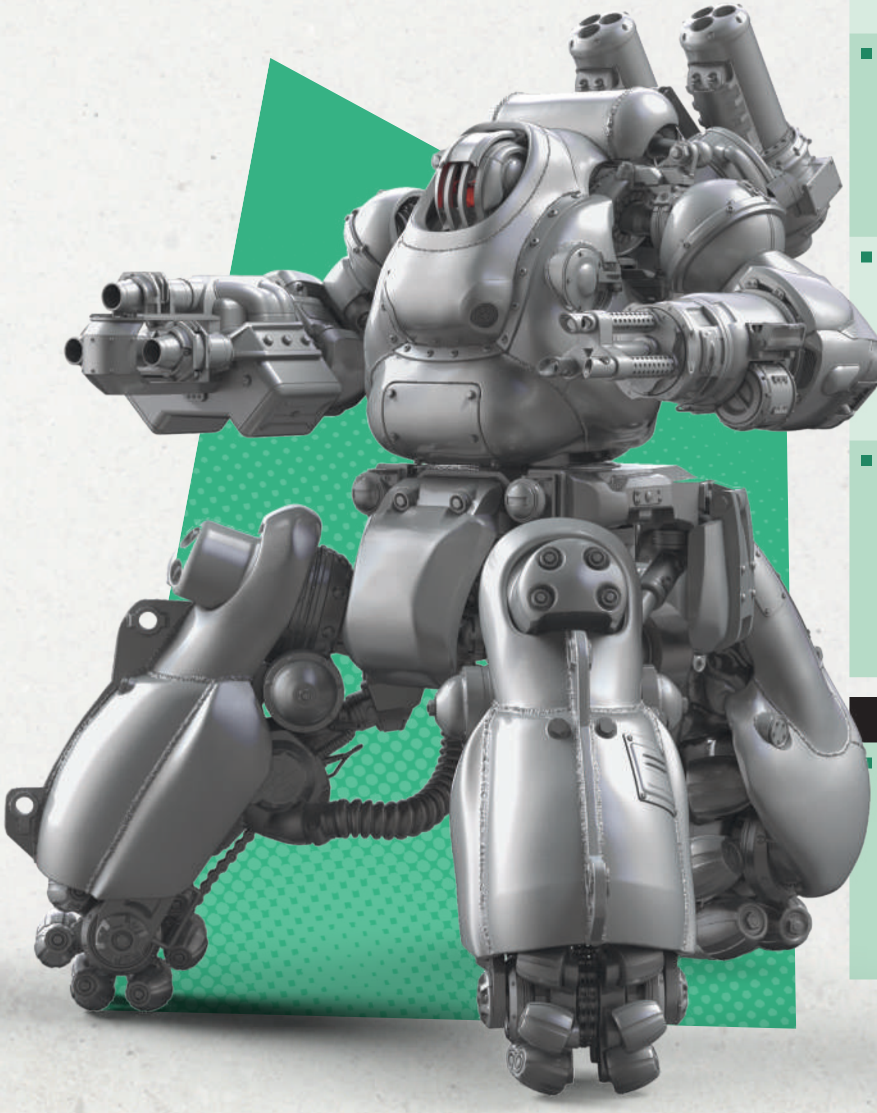
CÀC	DISTANCE	AUTRE
4	5	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
40	16	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
6 (toutes)	5 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **CANON MITRAILLEUR : CORPS + Distance** (SR 15), 5 🎲 de dégâts balistiques De zone, En rafale, portée M, cadence de tir 5, Gatling
- **MAINS NUES : CORPS + Corps à corps** (SR 14), 8 🎲 de dégâts balistiques Brutaux
- **LANCE-MISSILES : CORPS + Distance** (SR 15), 11 🎲 de dégâts balistiques, portée L, Zone d'impact



CAPACITÉS SPÉCIALES

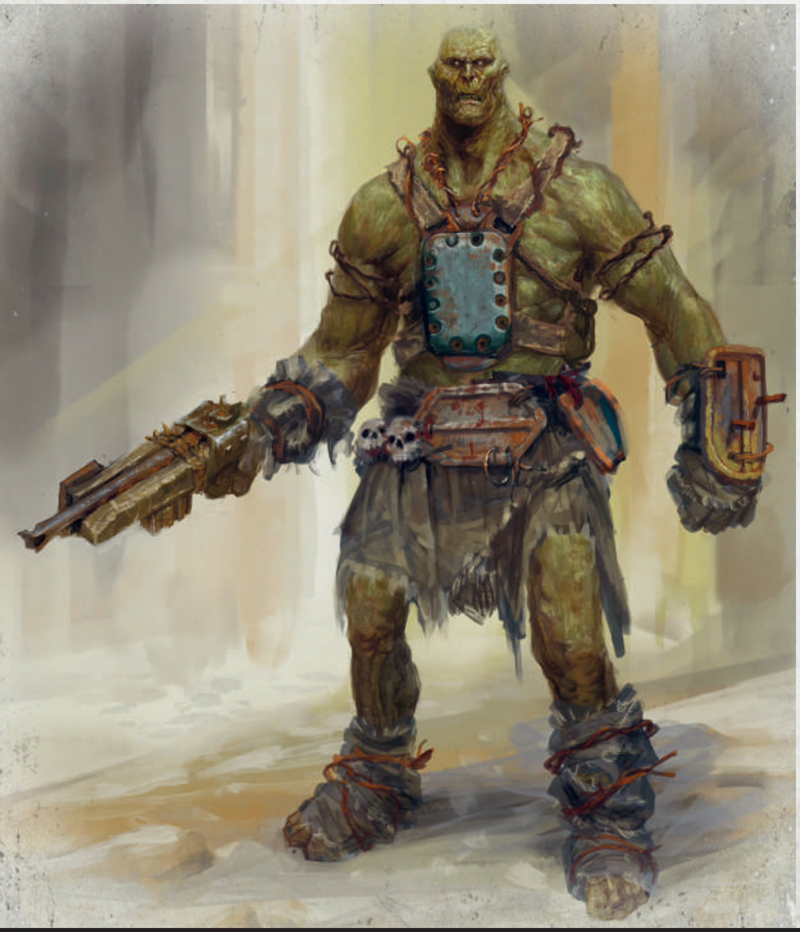
- **Robot :** le robot sentinelle est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre les radiations :** le robot sentinelle réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le robot sentinelle réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre les maladies :** le robot sentinelle est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Sens aiguisés :** au moins l'un des sens du robot sentinelle est particulièrement aiguisé. Le robot sentinelle peut essayer de détecter les créatures ou les objets que d'autres personnages ne pourraient pas repérer, et il réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) la difficulté de tous ses tests de **PER**.
- **Agressif :** le robot sentinelle est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Quand il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si le robot sentinelle est un allié, ce point est placé dans la réserve du groupe. S'il est un ennemi, le point rejoint la réserve du MJ.
- **Autodestruction :** si les deux bras du robot sentinelle sont blessés ou si ses points de vie sont tombés à la moitié ou moins de leur maximum, le Protectron s'avance vers l'ennemi le plus proche et entreprend une action capitale pour déclencher son autodestruction. Celle-ci est une attaque centrée sur le robot, lequel est détruit après cette action.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'un robot sentinelle détruit grâce à un test d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 1 réacteur à fusion, 2 🎲 composants fréquents, +1 🎲 par PA dépensé. Pour chaque Effet obtenu, ils récupèrent aussi 1 composant peu fréquent.

SUPER MUTANTS

Grands, musculeux, la peau verte, les super mutants sont connus pour terroriser la plupart des habitants des Terres désolées. Ils se sont répandus dans le Commonwealth grâce aux expériences ratées de l'Institut qui travaillait sur le Virus d'Évolution Forcée. Leur taille et leur carrure impressionnantes en fait des combattants féroces, dotés d'un sens de l'autopréservation peu développé… L'Institut ne juge toutefois pas cela suffisant pour les garder en son sein et l'organisation les abandonne souvent dans les ruines de Boston, où ils deviennent aussitôt une menace pour le reste de la population. On les trouve régulièrement dans le centre du Commonwealth, mais beaucoup d'autres partent au loin pour trouver un territoire bien à eux. On dit souvent que les super mutants sont stupides, mais bon nombre d'entre eux savent parler et comprennent très bien les tactiques de combat. Ils vivent en groupe, lequel possède en général une structure sociale et une hiérarchie. Tous les super mutants ne sont pas de vicieuses créatures, certains apprécient même la compagnie des humains. L'âge les fait parfois encore muter et prendre de la force : les plus vieux d'entre eux devenant alors parfois des béhémoths.



SUPER MUTANT

Niveau 5, Humain Mutant, Personnage Normal (38 PE)

Deux mètres dix, la peau verte et les muscles saillants, les super mutants ne peuvent pas passer inaperçus. Leur stupidité est proverbiale, mais ce sont des guerriers compétents et ils savent très bien se servir des armes et des armures. On les trouve souvent en groupes de quelques individus suivant les ordres d'un chef. Parfois, ils sont accompagnés de molosses mutants.

S	P	E	C	I	A	L
9	5	7	4	4	5	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps *	4	Mains nues	2
Armes légères	3	Survie *	3
Armes lourdes	1	*(* atout personnel)*	

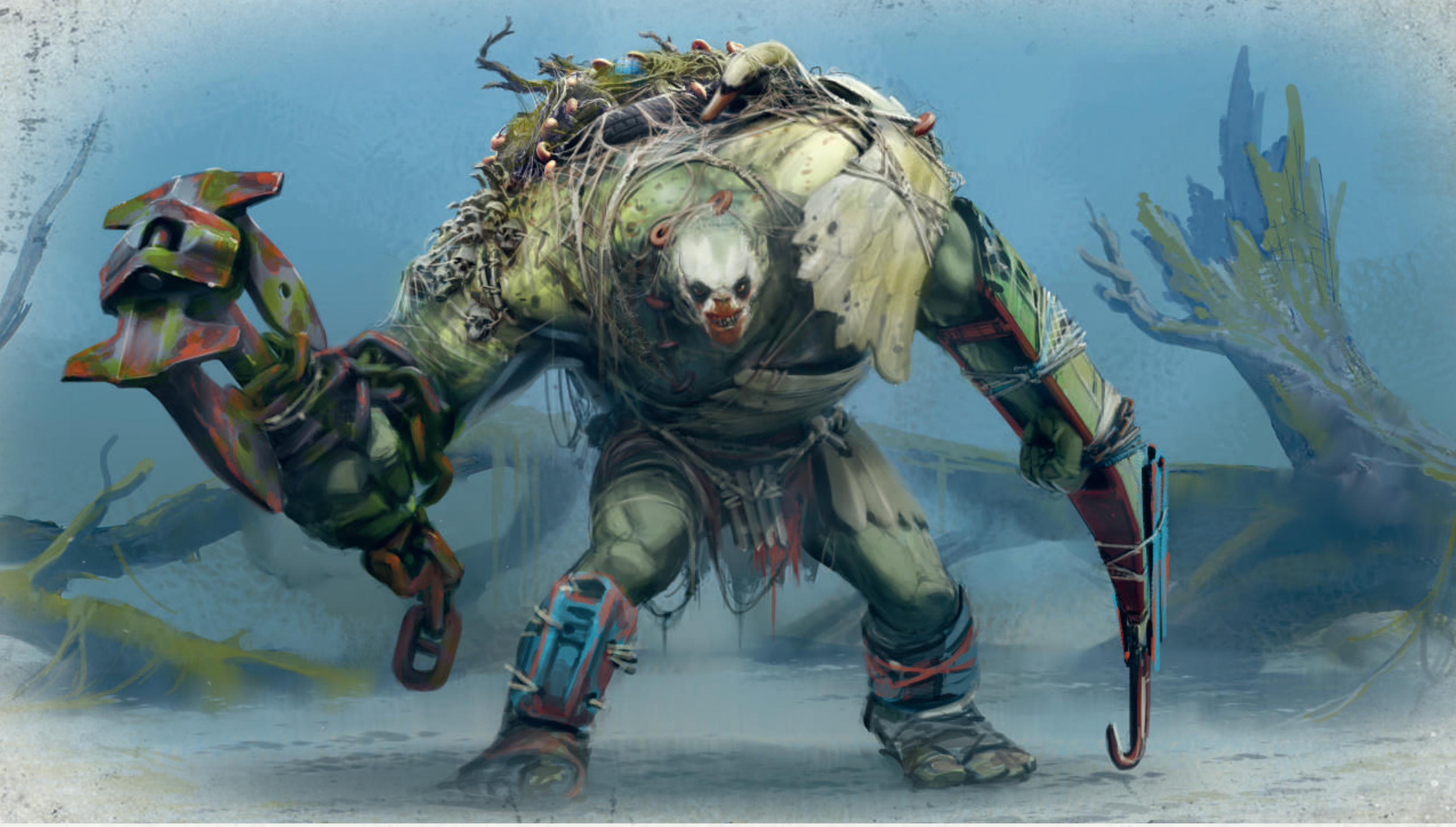
PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
120 kg	+2 🎲	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (toutes)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 11), 4 🎲 de dégâts balistiques
- **PLANCHE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 13), 6 🎲 de dégâts balistiques, Deux mains
- **FUSIL À VERROU DE FORTUNE : AGI + Armes légères** (SR 8), 5 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 0, Deux mains



BÉHÉMOTH SUPER MUTANT

Niveau 18, Humain Mutant,
Créature Normale (130 PE)

Ce sont les super mutants les plus forts et les plus âgés. Ayant subi de lourdes mutations, les béhémoths frôlent les quatre mètres. Les années passées et leurs mutations continues leur ont fait perdre l'usage de la parole et ils ne s'expriment plus que par de monstrueux rugissements. Même les autres super mutants craignent les béhémoths : ils sont grands, forts… et hostiles. Les béhémoths portent des chariots de supermarché sur le dos, qu'ils utilisent pour transporter des rochers ou des prisonniers humains, ainsi que d'énormes battes faites de lances d'incendie. Ces créatures sont pour la plupart solitaires, même si certaines vivent à la frange de groupes de super mutants.

CORPS	ESPRIT
12	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
5	–	4

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
48	17	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
8 (toutes)	5 (toutes)	Immunisé	8 (toutes)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Barbare :** RD +2 contre les dégâts balistiques et énergétiques (inclus).
- **Immunisé contre les radiations :** le super mutant réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le super mutant réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

INVENTAIRE

- Fusil à verrou de fortune, planche, assortiment d'os humains, richesse 1.

ATTAQUES

- **BATTE LANCE D'INCENDIE : CORPS + Corps à corps** (SR 17), 11 🎲 de dégâts balistiques Brutaux, Destructeurs
- **JET DE ROCHER : CORPS + Distance** (SR 12), 8 🎲 de dégâts balistiques Brutaux, Étourdissants, portée M, Projectiles
- **LANCE-MISSILES : CORPS + Distance** (SR 12), 11 🎲 de dégâts balistiques, portée L, Zone d'impact

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les radiations :** le béhémoth réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre la peur :** le béhémoth ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.
- **Grand :** le béhémoth est plus grand que la majorité des autres personnages et les domine de toute sa taille. Il reçoit +1 PV supplémentaire par niveau, mais sa défense est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 1. De plus, il subit un coup critique uniquement si une attaque lui inflige au moins 7 points de dégâts (après application de la RD) en un seul coup, au lieu de 5 points de dégâts pour les autres créatures.
- **Agressif :** le béhémoth est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Quand il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si le béhémoth est un allié, ce point est placé dans la réserve du groupe. S'il est un ennemi, le point rejoint la réserve du MJ.

INVENTAIRE

- **Fouille :** une fois le béhémoth mort, les joueurs peuvent trouver, sur son corps, plusieurs objets et un certain nombre de capsules. Jetez 3d20 pour connaître le nombre de capsules et 4 🎲 pour le nombre d'objets de bric-à-brac. Le corps peut aussi receler jusqu'à deux armes et 2d20 munitions correspondant à ces dernières, à la discrétion du meneur.

FRAPPEUR SUPER MUTANT

Niveau 7, Humain Mutant,
Personnage Normal (52 PE)

Les frappeurs super mutants sont plus dures à cuire que les super mutants classiques sortis de l'Institut. Ils ont gardé une bonne partie de leur intelligence, possèdent une certaine éloquence et ont recours à des tactiques de combat plus subtiles, comme chercher à se mettre à couvert ou comprendre les points faibles de leurs ennemis. Ils ont tendance à manipuler des armes plus puissantes, ce qui reflète cette meilleure compréhension des échauffourées, et portent des armures plus résistantes. Les frappeurs super mutants bénéficient souvent d'une meilleure constitution et d'une meilleure résistance aux dégâts, ce qui les rend plus difficiles à vaincre.

S	P	E	C	I	A	L
9	5	7	4	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps*	4	Mains nues	2
Armes légères	4	Projectiles	1
Armes lourdes	2	Survie	2
Athlétisme	1	*(* atout personnel)*	

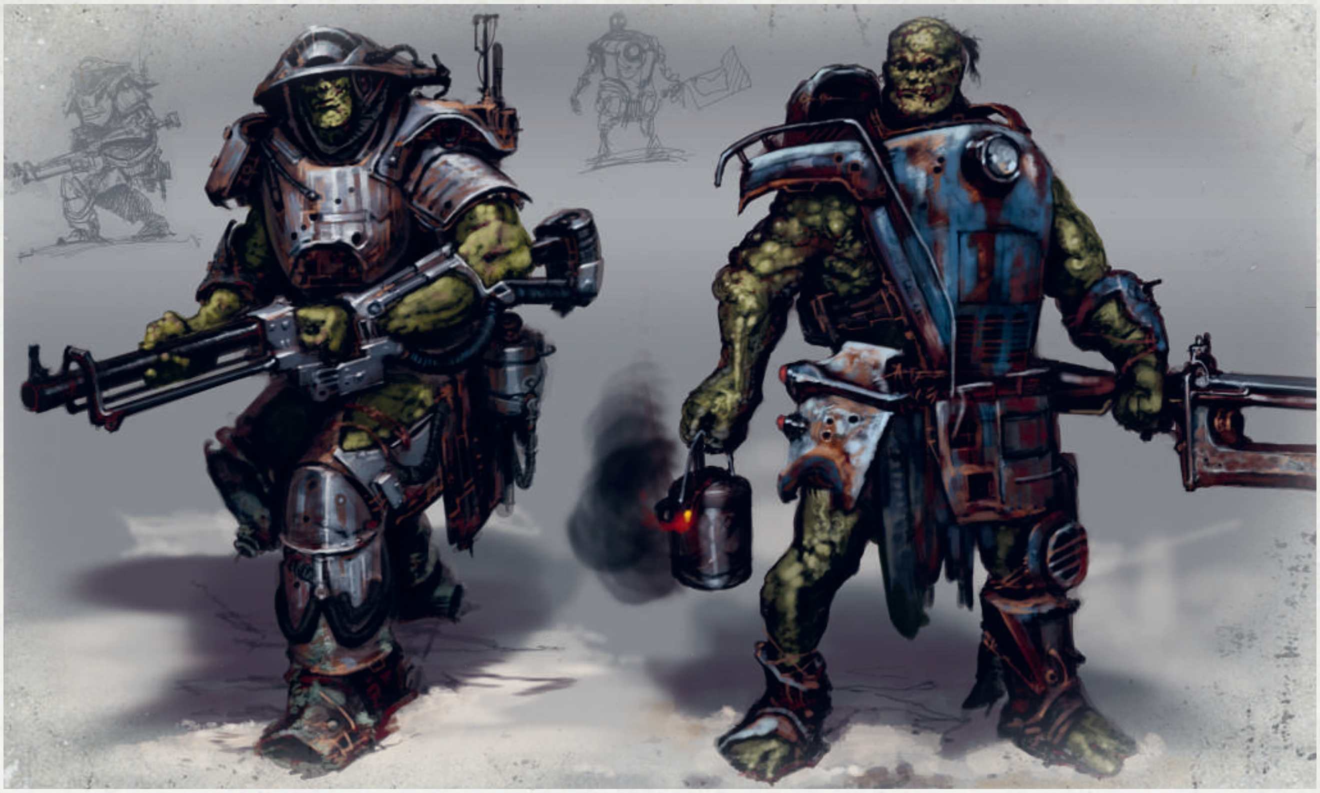
PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
120 kg	+2 🎲	—

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (tête) ; 3 (jambes) ; 2 (buste, bras)	3 (jambes) ; 2 (buste, bras)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 11), 4 🎲 de dégâts balistiques
- **PLANCHE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 13), 6 🎲 de dégâts balistiques, Deux mains
- **FUSIL À VERROU DE FORTUNE : AGI + Armes légères** (SR 9), 5 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 0, Deux mains



CAPACITÉS SPÉCIALES
Barbare : RD +2 contre les dégâts balistiques et énergétiques (inclus).
Immunisé contre les radiations : le frappeur super mutant réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
Immunisé contre le poison : le frappeur super mutant réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

INVENTAIRE
Fusil à verrou de fortune, planche, assortiment d'os humains, richesse 1, casque de super mutant, jambières de super mutant x2.

MAÎTRE SUPER MUTANT

Niveau 10, Humain Mutant, Personnage Notable (148 PE)

Les maîtres super mutants sont plus haut placés dans la hiérarchie que les frappeurs super mutants et possèdent en général l'armure, les armes et l'expérience requises pour mériter leur titre. Ces super mutants sont presque toujours hostiles et équipés d'une puissance de feu destructrice, comme des lance-missiles et des mini-guns. Ce genre de super mutant fait rarement partie des petits groupes, mais est presque toujours présent dans les plus grandes communautés.

S	P	E	C	I	A	L
10	8	8	5	6	5	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps *	4	Mains nues	2
Armes légères	3	Survie *	3
Armes lourdes	1	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
23	15	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
125 kg	+2	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (tête, jambes, buste) ; 3 (bras)	2 (tête) ; 4 (jambes, buste) ; 3 (bras)	Immunisé	Immunisé

KAMIKAZE SUPER MUTANT

Niveau 6, Humain Mutant,
Personnage Normal (45 PE)

Bien que la plupart des super mutants ne soient pas vraiment effrayés par la mort, les kamikazes super mutants ne possèdent, eux, pas une once de désir de survie lorsqu'ils poursuivent leur proie. Ces super mutants accompagnent souvent les patrouilles ou servent de gardes. Hostiles à l'extrême, dès qu'ils voient une cible, ils arment le mini-nuke qu'ils tiennent sous leur bras et se précipitent sur l'intrus pour l'atteindre avant la détonation, ce qui provoque la mort de l'ennemi, mais aussi du kamikaze. Ils obéissent en général aux ordres d'un super mutant placé plus haut qu'eux dans la hiérarchie et servent comme armes de destruction massive ou de dissuasion pour les survivants qui voudraient pénétrer dans les camps super mutants.

S	P	E	C	I	A	L
8	5	6	4	4	7	4

COMPÉTENCES			
Armes légères	2	Explosifs*	5
Athlétisme*	4	Mains nues	2
Discrétion	1	Survie	1
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
65 kg	+1 🎲	—

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (buste) ; 2 (bras, jambes, tête)	4 (buste) ; 2 (bras, jambes, tête)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 12), 4 🎲 de dégâts balistiques
- **MINI-GUN : END + Armes lourdes** (SR 9), 3 🎲 de dégâts balistiques, De zone, En Rafale, portée M, cadence de tir 5, Deux mains, Gatling, Imprécis

OU

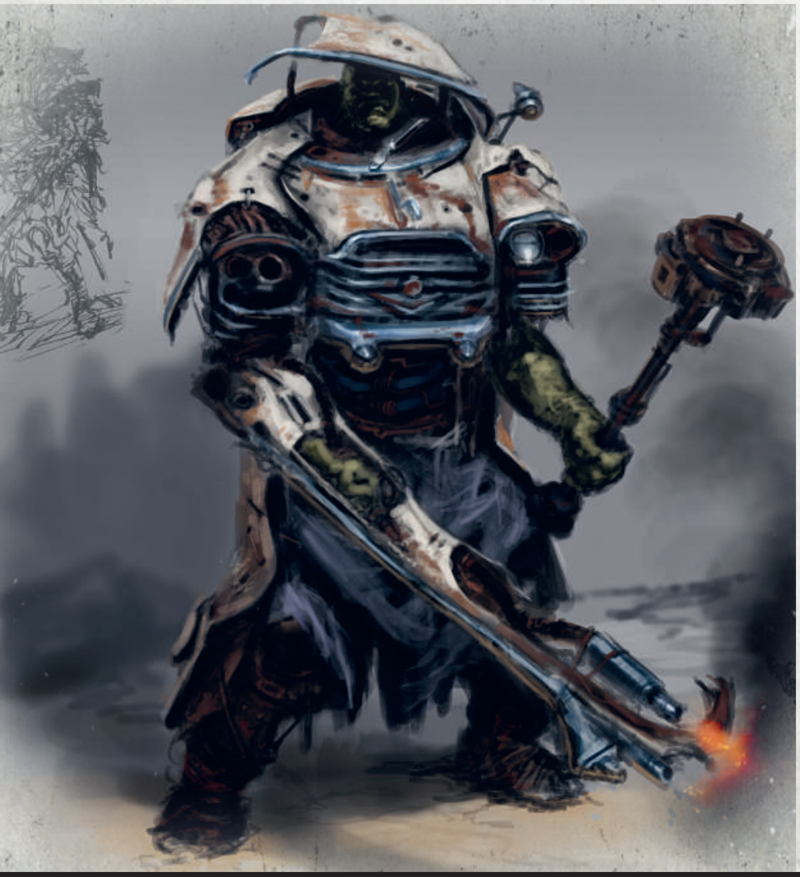
- **LANCE-MISSILES : END + Armes lourdes** (SR 9), 11 🎲 de dégâts balistiques, portée L, Deux mains, Zone d'impact

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Barbare :** RD +2 contre les dégâts balistiques et énergétiques (inclus).
- **Immunisé contre les radiations :** le maître super mutant réduit tous les dégâts de radiation à 0, et ne peut pas encaisser de dégâts ou d'effets dus aux radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le maître super mutant réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

INVENTAIRE

Mini-gun ou lance-missiles, assortiment d'os humains, richesse 1, casque de super mutant, jambières de super mutant x2, brassard de super mutant x2, armure légère.



ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 10), 4 de dégâts balistiques
- **MINI-NUKE MODIFIÉ :** (*Voir Capacité Spéciale*), 21 de dégâts balistiques Brutaux, Destructeurs, Radioactifs, portée C, Zone d'impact
- **FUSIL À VERROU DE FORTUNE : AGI + Armes légères** (SR 9), 5 de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 0, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Barbare :** RD +2 contre les dégâts balistiques et énergétiques (inclus).
- **Immunisé contre les radiations :** le kamikaze super mutant réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

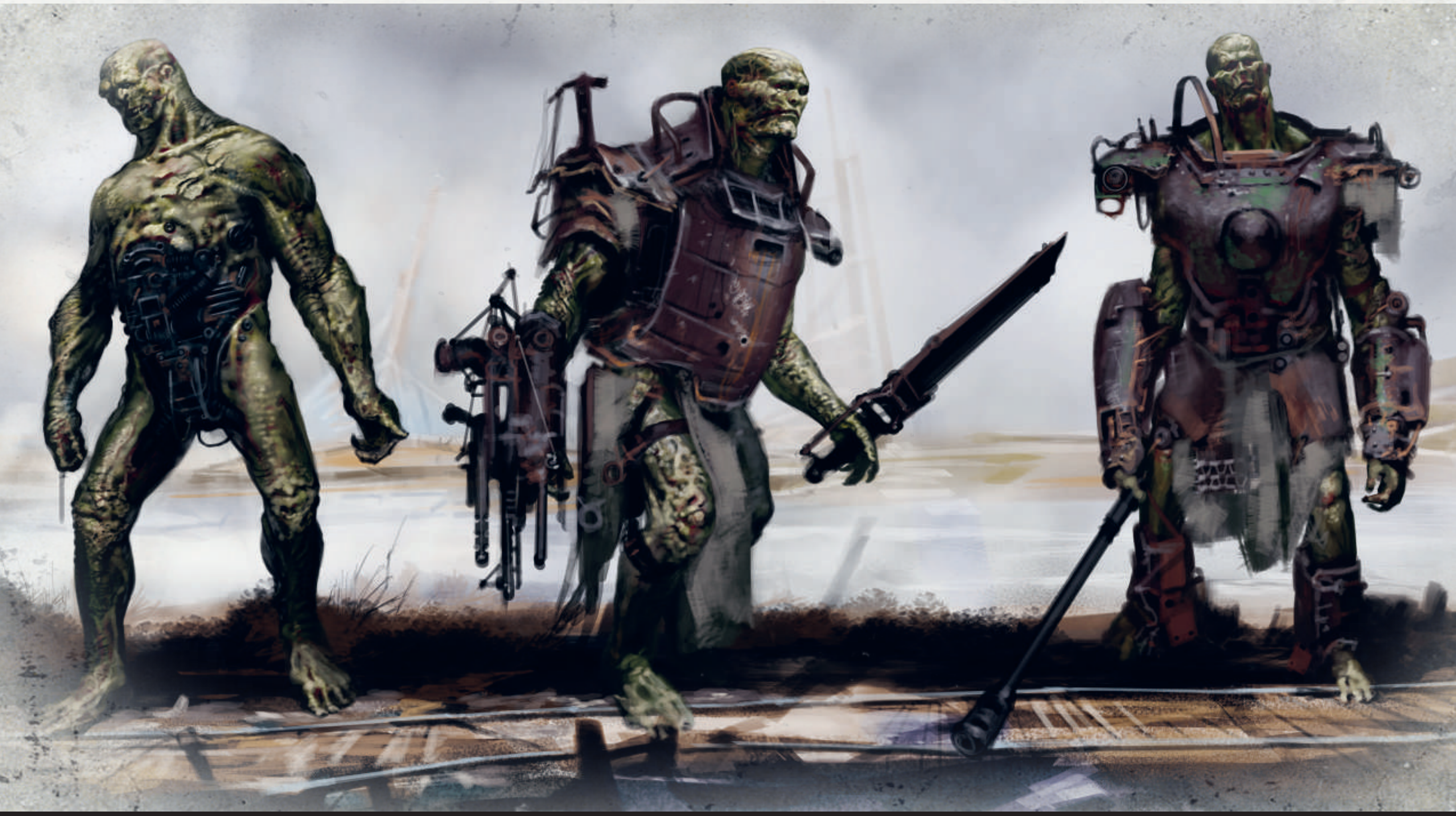
CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre le poison :** le kamikaze super mutant réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Mini-nuke modifié :** le kamikaze super mutant porte un mini-nuke modifié. Une fois à courte portée de sa cible, il effectue un test d'**AGI + Explosifs** (SR 11) pour le faire détoner. Tous ceux à portée courte du kamikaze super mutant, y compris lui-même, en subissent les effets.

INVENTAIRE

Richesse 1, chaînes

- Si le kamikaze super mutant est tué avant d'armer et de faire détoner le mini-nuke, alors 1 mini-nuke peut être trouvé sur le corps et ce mini-nuke fonctionne comme n'importe quel autre. Si le kamikaze super mutant est tué par l'explosion du mini-nuke, aucun mini-nuke ne peut être trouvé sur le cadavre, mais on peut y récolter 1 composant rare.



SYNTHÉS

Créés par l'Institut, les synthétiques sont des androïdes constitués d'éléments mécaniques et biologiques. Les premières générations de ces créatures ressemblaient à des humains, mais n'étaient rien d'autre que des IA sous contrôle. Toutefois, les troisièmes, elles, sont capables d'endosser et de singer une identité humaine totale, au point qu'elles peuvent être programmées pour croire qu'elles le sont réellement. Les synthétiques sont craints par la majorité des habitants des Terres désolées, à cause des rumeurs diverses et variées sur l'Institut, ainsi que la capacité des synthétiques à vivre au milieu des humains sans dévoiler leur véritable nature. Parfois, on découvre qu'une personnalité d'importance a été remplacée, souvenirs et émotions compris, par un synthétique… ce qui n'a bien entendu rassuré personne. Depuis que les synthétiques peuvent avoir une conscience et sont capables de réfléchir comme des humains, certains s'échappent. Des factions, comme le Réseau du Rail, pensent que les synthétiques possédant cette conscience sont des êtres vivants et font tout leur possible pour les arracher aux griffes de l'Institut. Tous les synthétiques créés par l'Institut ont un numéro d'identification : une lettre, puis un nombre, un tiret, puis enfin deux autres chiffres.

Les synthés de troisième génération

Les synthétiques de troisième génération sont le résultat combiné des premières technologies synthétiques, avec l'ADN modifié par le virus évolutif forcé (V.E.F.) d'un humain d'avant-guerre. Les synthétiques de cette génération peuvent passer pour des humains jusqu'au niveau cellulaire, puisqu'ils sont faits de chair et d'os cultivés en laboratoire et ont toutes les capacités et l'éventail d'émotions d'une femme ou d'un homme adulte. Afin de programmer et de contrôler ces synthétiques, l'Institut leur a greffé un implant neurologique qu'il est impossible d'exciser ou de détecter sans tuer le synthétique. Les synthétiques tenant en échec leur programmation sont en général appelés synthétiques libérés et parfois, continuent de se faire passer pour humains ou recherchent l'aide du Réseau du Rail afin d'éviter d'être à nouveau capturés par l'Institut. Selon leur programmation, certains synthétiques de troisième génération ignorent qu'ils ne sont pas humains. C'est cette génération qui continue à semer la terreur et la paranoïa dans tout le Commonwealth, puisqu'on peut les rencontrer sans se douter de rien.

Pour créer un PNJ synthétique de troisième génération, suivez ces étapes :

- Faites de ce PNJ un Personnage Majeur et apportez-y les modifications appropriées comme le liste la page 336.
- Ajoutez Composant synthétique à son inventaire
- Ajoutez 1 à toutes ses localisations de dégâts
- Ajoutez les règles spéciales « Immunisé contre le poison » et « Robot »
- Ajoutez 1 à sa Force, sa Perception et son Intelligence
- Enfin, ajoutez la règle spéciale suivante :
    - **Synthétique de troisième génération :** le synthétique peut se faire passer pour un humain et toute inspection permet de conclure qu'il est bien humain. Le synthétique de troisième génération ne peut être identifié comme tel qu'après sa mort, en récupérant son composant de synthétique. Lorsqu'il se fait passer pour une personne connue, le synthétique de troisième génération obtient un bonus de 2d20 pour imiter cette personne, y compris ses tics, ainsi que pour se souvenir de ses connaissances.

SYNTHÉTIQUE

Niveau 4, Synthétique Robotique, Créature Normale (31 PE)

Ces synthétiques de première génération se trouvent en général en groupe d'au moins quatre individus, dans des zones sous la férule ou la protection de l'Institut. Ils n'ont d'humain que leur silhouette et leur allure, et ne possèdent souvent même pas de peau synthétique. Ils ne sont que des caricatures robotiques et terrifiantes : leurs « organes » ne sont que des mécanismes, leurs os, des supports métalliques. Bien qu'intelligents et bons combattants, ils sont loin de l'astuce possédée par les troisièmes générations.

CORPS	ESPRIT
6	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
2	2	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	11	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (tête, bras, jambes) ; 1 (buste)	3 (tête, bras, jambes) ; 2 (buste)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

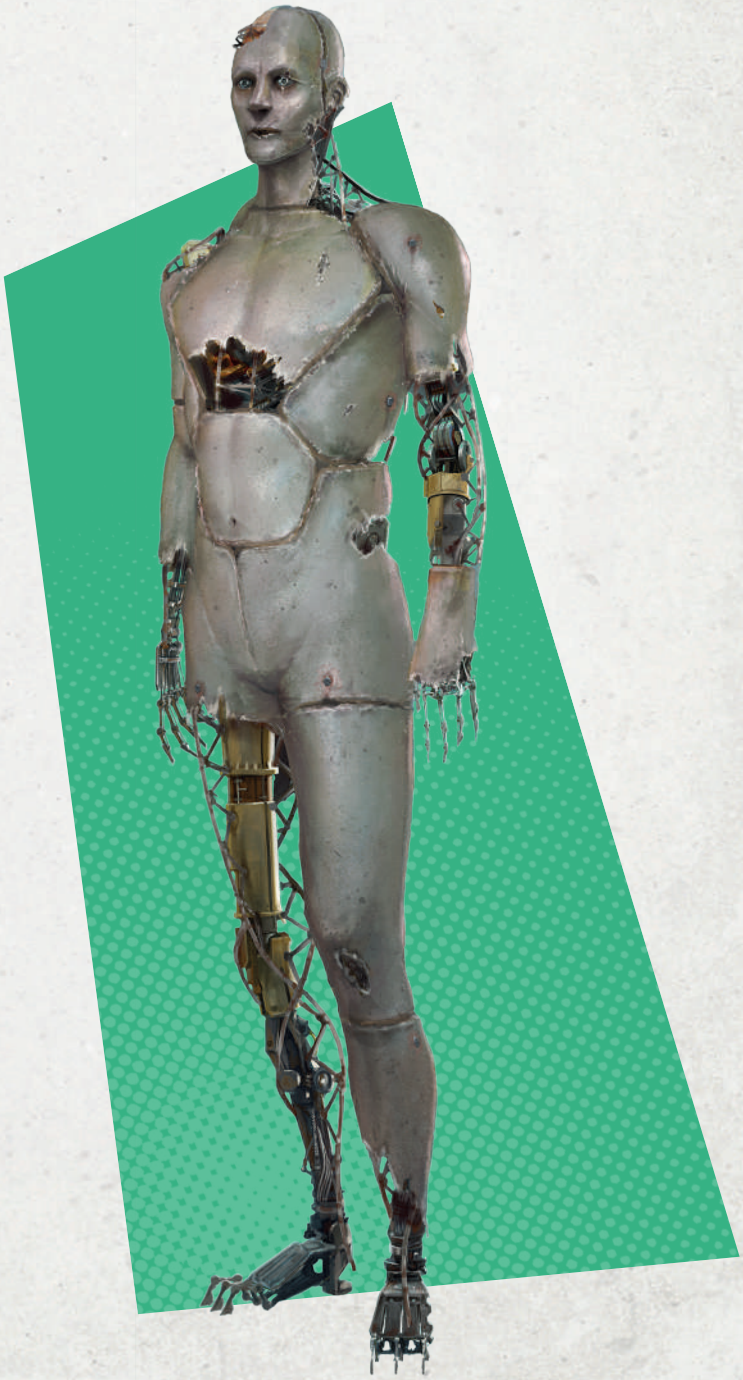
- **LASER DE L'INSTITUT : CORPS + Distance** (SR 8), 4 de dégâts énergétiques Brutaux, En Rafale, portée M, cadence de tir 3
- **MATRAQUE ÉLECTRIQUE : CORPS + Corps à corps** (SR 8), 5 de dégâts énergétiques, portée C

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le synthétique est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre le poison :** le synthétique réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre les radiations :** le synthétique réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre la peur :** le synthétique ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.
- **Immunisé contre les maladies :** le synthétique est immunisé contre les effets de toutes les maladies dont il ne présentera jamais les symptômes.

INVENTAIRE

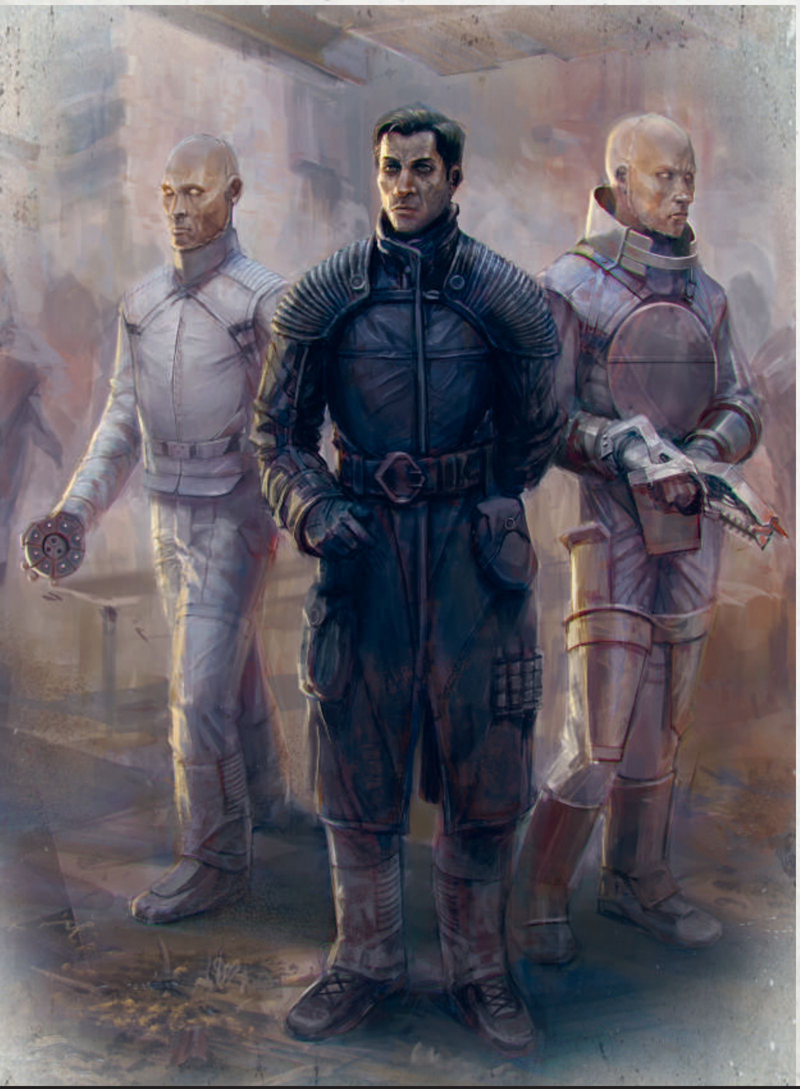
- **Fouille :** Fusil laser de l'Institut (stimulateur de photons, canon amélioré), matraque électrique, 3d20 cellules à fusion, jambes de synthétique x2, bras de synthétique x2, casque de synthétique.



COURSIER SYNTHÉTIQUE

Niveau 11, Synthétique Robotique, Personnage Notable (162 PE)

Tous ceux qui connaissent l'existence des coursiers synthétiques les craignent. Ces synthétiques de troisième génération travaillent pour l'Institut, plus exactement la branche Bureau de rétention des synthétiques. Leur mission est de remettre la main sur les synthétiques fugitifs, mais leurs tâches ne s'arrêtent pas là. Les coursiers suivent un entraînement de haut niveau et possèdent une force et une constitution supérieure. Lorsqu'un synthétique de troisième génération est sélectionné pour devenir coursier, ses implants neurologiques sont améliorés et on le forme à l'utilisation d'armes spécialisées, au combat et à l'espionnage, afin de mener sa mission à bien. L'Institut lui implante aussi une puce de coursier qui lui permet d'être suivi, et lui donne la capacité à se téléporter dans et hors de l'Institut. Les numéros d'identification des coursiers commencent toujours par un « X ».



S	P	E	C	I	A	L
7	8	8	6	8	7	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie*	4	Discrétion*	4
Armes de corps à corps *	3	Mains nues	2
Crochetage	2	Réparation	3
Discours	3	Science *	4
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
23	17	2

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
110 kg	+1	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (bras, jambes, buste) ; 2 (tête)	5 (bras, jambes, buste) ; 2 (tête)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 9), 2 de dégâts balistiques
- **LASER DE L'INSTITUT : PER + Armes à énergie** (SR 12), 6 de dégâts énergétiques Brutaux, En Rafale, portée M, cadence de tir 4, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

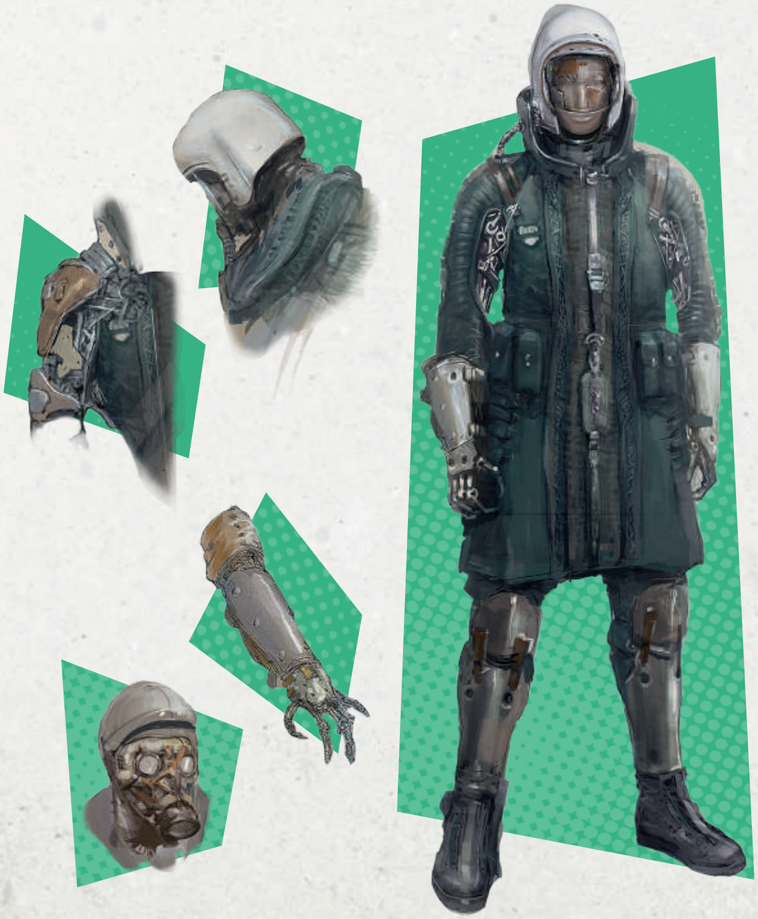
- **Robot :** le synthétique est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre le poison :** le synthétique réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre les radiations :** le synthétique réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre la peur :** le synthétique ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre les maladies :** le synthétique est immunisé contre les effets de toutes les maladies dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Accès à l'Institut :** le coursier synthétique peut avoir recours à la technologie de téléportation utilisée par l'Institut et entrer ou sortir de l'Institut à son gré.
- **Synthétique de troisième génération :** le synthétique peut se faire passer pour un humain et toute inspection permet de conclure qu'il est bien humain. Le synthétique de troisième génération ne peut être identifié comme tel qu'après sa mort, en récupérant son composant de synthétique. Lorsqu'il se fait passer pour une personne connue, le synthétique de troisième génération obtient un bonus de 2d20 pour imiter cette personne, y compris ses tics, ainsi que pour se souvenir de ses connaissances.

INVENTAIRE

Composant synthétique, plastron lourd de synthétique, brassard lourd de synthétique, jambière lourde de synthétique, fusil laser de l'Institut (crosse complète, agitateur de photons amélioré, canon long amélioré).



SYNTHÉTIQUE MARCHEUR

Niveau 7, Synthétique Robotique, Créature Normale (52 PE)

Les marcheurs synthétiques sont semblables aux synthétiques communs, dans le sens où ils ne possèdent pas la même conscience que ceux de la troisième génération et qu'on les trouve dans le périmètre de l'Institut qu'ils servent à protéger. Les marcheurs, toutefois, sont des synthétiques de seconde génération et ressemblent plus aux humains que leurs congénères de la première. Ils sont souvent dotés d'une couche de matière recouvrant au moins partiellement leurs organes mécaniques et leurs membres : une tentative archaïque de création de peau synthétique. Malheureusement, celle-ci a mal vieilli et s'est déchirée, révélant par endroits leurs composants robotiques. Les visages des marcheurs synthétiques ont aussi des traits proches de ceux des humains, mais peu d'entre eux disposent d'un visage complet… quant à leurs cheveux, ils sont tous chauves. Ils sont plus forts et solides que les synthétiques de première génération et se battent bien mieux.

CORPS	ESPRIT
6	6

CÀC	DISTANCE	AUTRE
4	4	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	12	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (toutes)	4 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **LASER DE L'INSTITUT : CORPS + Distance** (SR 10), 6 🎲 de dégâts énergétiques, En Rafale, portée M, cadence de tir 3
- **MATRAQUE ÉLECTRIQUE :** CORPS + Corps à corps (SR 10), 5 🎲 de dégâts énergétiques, portée C

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le synthétique est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre le poison :** le synthétique réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre les radiations :** le synthétique réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre la peur :** le synthétique ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.
- **Immunisé contre les maladies :** le synthétique est immunisé contre les effets de toutes les maladies dont il ne présentera jamais les symptômes.

INVENTAIRE

Arme laser de l'Institut (agitateur de photons amélioré, canon long, lunette courte), matraque électrique, 3d20 cellules à fusion, casque de synthétique solide, plastron de synthétique solide, jambières de synthétique solide x2, brassards de synthétique solide x2.

SOLDAT SYNTHÉTIQUE

Niveau 16, Synthétique Robotique, Créature Normale (52 PE)

Utilisés par l'Institut comme « recrues », les soldats synthétiques sont des robots de seconde génération, conçus pour le combat soutenu. Même s'ils partagent de nombreuses caractéristiques avec les secondes générations, comme une « peau » complète et des traits vaguement humains, ils sont loin de la perfection de la troisième génération. Ils possèdent toutefois de notables améliorations, comme leur capacité à avoir recours à des armes à distance et de corps à corps, ainsi qu'une armure bâtie sur leur corps, ce qui les rend bien plus résistants pendant les échauffourées. On trouve souvent au moins un soldat dans les groupes de synthétiques et de marcheurs, où ils ont la charge des armes de l'Institut.

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
10	6	5	5	5

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
26	16	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **LASER DE L'INSTITUT :** CORPS + Distance (SR 15), 6 🎲 de dégâts énergétiques Brutaux, En Rafale, portée M, cadence de tir 3
- **MATRAQUE ÉLECTRIQUE :** CORPS + Corps à corps (SR 15), 5 🎲 de dégâts énergétiques, portée C

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le synthétique est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre le poison :** le synthétique réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre les radiations :** le synthétique réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre les maladies :** le synthétique est immunisé contre les effets de toutes les maladies dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Immunisé contre la peur :** le synthétique ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.
- **Agressif :** le soldat synthétique est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Quand il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si le soldat synthétique est un allié, ce point est placé dans la réserve du groupe. S'il est un ennemi, le point rejoint la réserve du MJ.

INVENTAIRE

Arme laser de l'Institut (agitateur de photons amélioré, canon long, lunette courte), matraque électrique, 3d20 cellules à fusion, casque de synthétique solide, plastron de synthétique solide, jambière de synthétique solide x2, brassard de synthétique solide x2.

TOURELLES

Utilisées par l'armée américaine en tant que défenses automatiques et par certaines institutions privées pour se protéger des intrus, les tourelles peuvent se trouver n'importe où, par exemple dans des bâtiments gouvernementaux ou des bases militaires. Certaines ont été démontées puis reprogrammées pour défendre des camps de colons ou de pillards. Toutes les tourelles, qu'elles soient sur pied ou fixées à une paroi, sont dotées de puces d'aide à la visée et de scanners biométriques leur permettant de distinguer les alliés des ennemis.

TOURELLE MITRAILLEUSE MK I

Niveau 5, Robot,
Créature Normale (38 PE)

Grâce à son trépied, cette tourelle automatique peut être placée sur n'importe quelle surface plane assez grande pour l'accueillir. Elle est recouverte d'un blindage souvent peint en vert sombre et, parfois, porte encore son symbole « MK I » d'origine. Les tourelles sont extrêmement dissuasives et tirent du 5.56 mm à un rythme soutenu. Grâce à leurs systèmes de visée avancés, leur précision est mortelle. Toutefois, leurs commandes peuvent être piratées et reprogrammées… si la tourelle est reliée à un terminal.

CORPS	ESPRIT
6	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
–	3	–

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	11	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

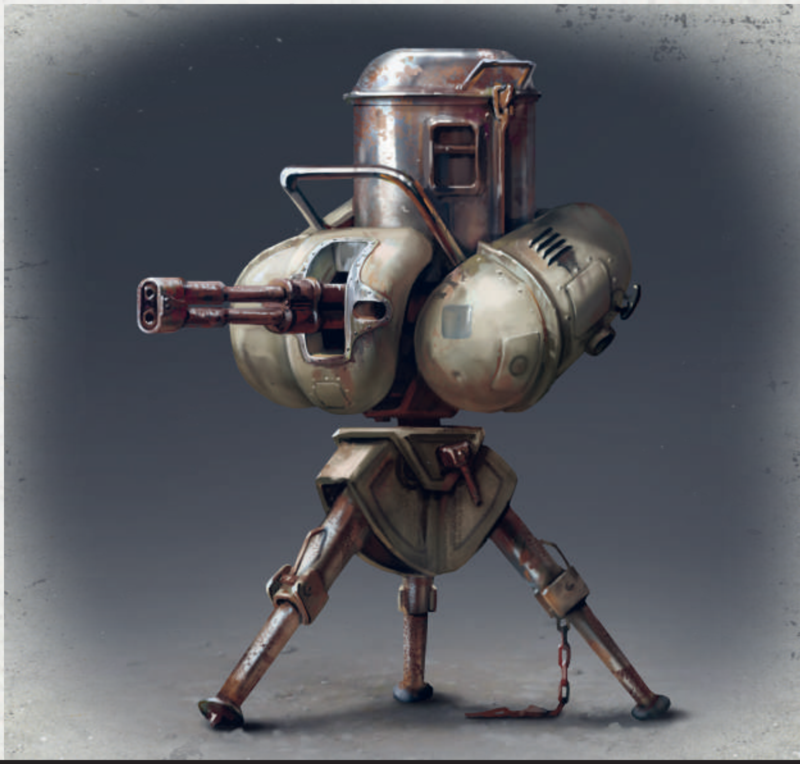
- **MITRAILLEUSE : CORPS + Distance** (SR 9), 5 🎲 de dégâts balistiques Étourdissants, En Rafale, portée M, cadence de tir 3

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** la tourelle est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisée contre le poison :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisée contre les radiations :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisée contre les maladies :** la tourelle est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'une tourelle détruite grâce à un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3d20 munitions de 5.56 mm ainsi que 2 🎲 composants peu fréquents.



TOURELLE MITRAILLEUSE MK III

Niveau 10, Robot,
Créature Normale (74 PE)

Amélioration du modèle MK I, la MK III a été conçue pour être beaucoup plus solide. Elle possède un blindage plus résistant et des munitions de 5.56 mm de grande puissance. Tout comme la MK I, elle est peinte en vert foncé, montée sur un trépied et bénéficie des mêmes systèmes d'aide à la visée.

CORPS	ESPRIT
8	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
–	4	–

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
18	13	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	1 (toutes)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **MITRAILLEUSE : CORPS + Distance** (SR 12), 7 de dégâts balistiques, En Rafale, Étourdissants, portée M, cadence de tir 3

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** la tourelle est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisée contre le poison :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisée contre les radiations :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisée contre les maladies :** la tourelle est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'une tourelle détruite grâce à un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3d20 munitions de 5.56 mm ainsi que 2 composants peu fréquents.

TOURELLE MITRAILLEUSE MK V

Niveau 14, Robot,
Créature Normale (102 PE)

La version MK V ressemble par bien des aspects à ses versions antérieures. Ces tourelles ne sont toutefois pas que conçues pour arroser les ennemis de balles, mais aussi pour les étourdir, ce qui les rend plus vulnérables à leur feu soutenu. Les tourelles MK V tirent des 5.56 mm incendiaires et peuvent être identifiées grâce à leur peinture d'un gris-vert sombre.

CORPS	ESPRIT
9	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
–	5	–

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
23	15	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
4 (toutes)	2 (toutes)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **MITRAILLEUSE : CORPS + Distance** (SR 14), 9 de dégâts balistiques, En Rafale, Étourdissants, portée M, cadence de tir 3

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** la tourelle est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisée contre le poison :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisée contre les radiations :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisée contre les maladies :** la tourelle est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'une tourelle détruite grâce à un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3d20 munitions de 5.56 mm ainsi que 2 🎲 composants peu fréquents.

TOURELLE MITRAILLEUSE (FIXÉE À UNE PAROI)

Niveau 5, Robot,
Créature Normale (38 PE)

Les tourelles fixées à des parois sont bien plus petites que leurs consœurs montées sur trépied. Elles sont placées dans de petits casiers semi-sphériques pouvant être fixés aux murs ou aux plafonds… et passant facilement inaperçus. Ces tourelles de taille plus modeste tirent des munitions de 10 mm, mais rattrapent ce handicap par la grande vélocité de leurs rafales et la présence d'autres tourelles disposées dans la même pièce. En dépit de leur taille, elles disposent des mêmes technologies de visée avancées et de scanners biométriques que leurs consœurs sur trépied.

CORPS	ESPRIT
6	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
–	3	–

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	1 (toutes)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **MITRAILLEUSE : CORPS + Distance** (SR 9), 5 🎲 de dégâts balistiques, En Rafale, portée M, cadence de tir 3

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** la tourelle est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisée contre le poison :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisée contre les radiations :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisée contre les maladies :** la tourelle est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.
- **Petite :** la tourelle est plus petite que la majorité des personnages. Les PV normaux de la tourelle sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, la tourelle est tuée si elle subit la moindre blessure.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'une tourelle détruite grâce à un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3d20 munitions de 10 mm ainsi que 2 🎲 composants peu fréquents.

TOURELLE MITRAILLEUSE 3 COUPS (FIXÉE À UNE PAROI)

Niveau 10, Robot,
Créature Normale (74 PE)

La version 3 coups de cette tourelle est capable de fournir une cadence de tir plus soutenue, ce qui en fait un minigun de taille réduite fixé au mur. Elle ne tire, certes, que du 10 mm, mais qu'elle le fasse trois balles à la fois cause plus de dégâts à ses cibles, surtout à courte portée.

CORPS	ESPRIT
8	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
–	5	–

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	13	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	1 (toutes)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **MITRAILLETTE : CORPS + Distance** (SR 13), 5 🎲 de dégâts balistiques, En Rafale, portée M, cadence de tir 3

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** la tourelle est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisée contre le poison :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisée contre les radiations :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisée contre les maladies :** la tourelle est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.
- **Petite :** la tourelle est plus petite que la majorité des personnages. Les PV normaux de la tourelle sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, la tourelle est tuée si elle subit la moindre blessure.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'une tourelle détruite grâce à un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3d20 munitions de 10 mm ainsi que 2 🎲 composants peu fréquents.

TOURELLE LASER (FIXÉE À UNE PAROI)

Niveau 5, Robot,
Créature Normale (38 PE)

Les tourelles laser n'ont pas d'équivalent sur trépied, mais sont bâties comme les autres machines sur paroi. Au lieu de munitions 10 mm, elles tirent un rayon laser semblable à ceux des pistolets et fusils laser. Ce modèle expulse des traits d'énergie uniques, mais en succession rapide. Comme les autres tourelles, elles gardent les Abris, les bâtiments bureaucratiques et les bases militaires.

CORPS	ESPRIT
6	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
–	3	–

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	2 (toutes)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **ARME LASER : CORPS + Distance** (SR 9), 4 🎲 de dégâts énergétiques, En Rafale, Perforant 1, portée M, cadence de tir 3

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** la tourelle est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisée contre le poison :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisée contre les radiations :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisée contre les maladies :** la tourelle est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.
- **Petite :** la tourelle est plus petite que la majorité des personnages. Les PV normaux de la tourelle sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, la tourelle est tuée si elle subit la moindre blessure.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'une tourelle détruite grâce à un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3d20 Cellules à fusion ainsi que 2 🎲 composants peu fréquents.

TOURELLE LASER 3 COUPS (FIXÉE À UNE PAROI)

Niveau 10, Robot,
Créature Normale (74 PE)

Variante de la tourelle laser, ce modèle 3 coups tire presque aussi rapidement qu'une Gatling laser, même si ce qui est gagné en dégâts infligés est perdu en précision. Elle couvre un rayon plus large que la tourelle à rafale unique, ce qui lui offre la possibilité de toucher plusieurs cibles à la fois.

CORPS	ESPRIT
8	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
–	5	–

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	13	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (toutes)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **ARME LASER : CORPS + Distance** (SR 13), 7 🎲 de dégâts énergétiques, En Rafale, Perforant 1, portée M, cadence de tir 3

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** la tourelle est un robot. Elle est immunisée contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Elle est également immunisée contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisée contre le poison :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisée contre les radiations :** la tourelle réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisée contre les maladies :** la tourelle est immunisée contre les effets de toutes les maladies dont elle ne présentera jamais les symptômes.
- **Petite :** la tourelle est plus petite que la majorité des personnages. Les PV normaux de la tourelle sont égaux à la somme de son Corps et de la moitié de son niveau (arrondie au supérieur), mais sa défense augmente de 1. De plus, la tourelle est tuée si elle subit la moindre blessure.

INVENTAIRE

- **Récupération :** les pilleurs peuvent fouiller les restes d'une tourelle détruite grâce à un test réussi d'**INT + Science** de difficulté 1. En cas de réussite, ils récupèrent 3d20 Cellules à fusion ainsi que 2 🎲 composants peu fréquents.

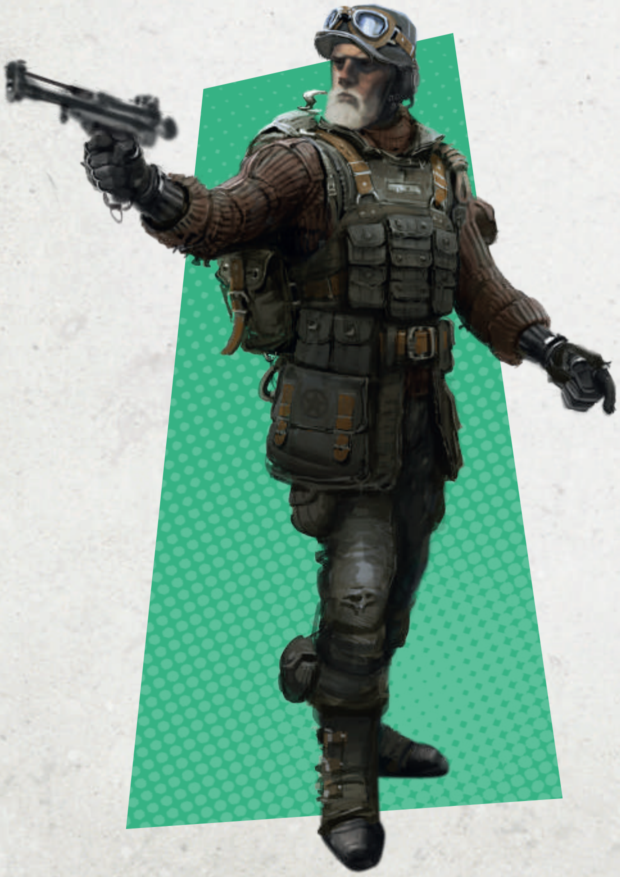
LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

La Confrérie de l'Acier, selon à qui on demande, est soit une organisation désirant protéger et servir l'humanité, soit un ordre extrémiste cherchant à régner en tyran sur les Terres désolées et ses habitants. La Confrérie est dévouée à elle-même, à sa hiérarchie et à sa mission : empêcher toute technologie de tomber entre les mains de ceux qui ne la méritent pas. Quoi que l'on puisse penser de la Confrérie, on ne peut nier qu'elle possède une chaîne de commandement forte et un but qui unifie ses membres. Cela peut en faire des alliés puissants ou de formidables ennemis.

ANCIEN

Niveau 10, Humain,
Personnage Majeur (222 PE)

Les anciens forment le conseil des chefs de la Confrérie de l'Acier. Afin d'atteindre leur position élevée, ils doivent escalader chaque échelon de l'organisation et, avant d'être nommés Ancien, doivent au moins être paladin. Bien que le Conseil des Anciens soit responsable de toute l'organisation, un ou plusieurs Anciens peuvent chapeauter leur propre chapitre, dans diverses parties des Terres désolées.



S	P	E	C	I	A	L
7	8	8	9	8	7	7

COMPÉTENCES			
Armes à énergie*	4	Médecine	1
Armes de corps à corps	2	Pilotage	2
Athlétisme	1	Réparations	1
Discours*	5	Science*	4
Discrétion	1	Survie	3
Mains nues	2	Troc	1
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
32	19	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
110 kg	—	—

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 9), 2 🎲 de dégâts balistiques
- **FUSIL LASER À CANON LONG : PER + Armes à énergie** (SR 12), 5 🎲 de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Chaîne de Cohésion** : pour une action majeure, un Ancien peut ordonner à un personnage de la Confrérie de l'Acier d'un niveau inférieur au sien de procéder à une action majeure. L'Ancien aide cette action avec un test de **CHA + Discours**.

INVENTAIRE

Uniforme de la Confrérie de l'Acier (manteau de combat armuré), fusil laser à canon long, holoplaques de la Confrérie de l'Acier.

CHEVALIER

Niveau 7, Humain,
Personnage Normal (52 PE)

Au sein de la Confrérie de l'Acier, le rang de Chevalier est très respecté. Les chevaliers sont en général responsables de l'entretien des armes, des armures et de la technologie possédées par l'organisation. Il n'est pas aisé d'atteindre ce poste et il faut des années de sacrifices et de travail acharné. Beaucoup de chevaliers sont ambitieux et espèrent atteindre l'échelon de paladin.

S	P	E	C	I	A	L
6	6	7	5	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie*	4	Mains nues	2
Armes légères	1	Pilotage	1
Armes lourdes	1	Réparations	1
Athlétisme	1	Science*	3
Discours	2	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
55 kg	—	—

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (toutes)	1 (toutes)	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 8), 2 🎲 de dégâts balistiques
- **FUSIL LASER À CANON LONG : PER + Armes à énergie** (SR 10), 5 🎲 de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 2, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Chaîne de Cohésion :** pour une action majeure, un Chevalier peut ordonner à un personnage de la Confrérie de l'Acier d'un niveau inférieur au sien de procéder à une action majeure. Le Chevalier aide cette action avec un test de **CHA + Discours**.
- **Bien équipé :** deux fois par combat, le Chevalier peut tirer une salve avec son fusil laser à canon long. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 🎲).

INVENTAIRE

Uniforme de la Confrérie de l'Acier, armure de combat complète, fusil laser à canon long, holoplaques de la Confrérie de l'Acier.

PALADIN

Niveau 8, Humain,
Personnage Notable (120 PE)

Les paladins sont les troupes d'élite de la Confrérie de l'Acier. Équipés d'armures assistées et des meilleures armes dont dispose l'organisation, ces vétérans sont souvent des guerriers reconnus. Atteindre le rang de paladin exige une dévotion totale à la Confrérie ainsi que d'impressionnantes références : c'est un échelon que beaucoup rêvent d'atteindre.

S	P	E	C	I	A	L
7 (11)	9	8	6	6	6	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie*	4	Mains nues*	3
Armes légères	2	Pilotage	1
Athlétisme	2	Réparations	2
Discours	3	Science*	3
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
20 (10 tête, 10 jambes, 21 buste)	17	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
180 kg	+3 🎲	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
7 (tête); 9 (buste); 6 (bras, jambes)	6 (tête); 8 (buste); 5 (bras, jambes)	7 (tête, bras, jambes); 9 (buste)	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 14), 5 🎲 de dégâts balistiques
- **FUSIL LASER À CANON LONG AMÉLIORÉ : PER + Armes à énergie** (SR 14), 6 🎲 de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 2, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Armure assistée :** un paladin de la Confrérie de l'Acier porte une armure assistée. Le paladin utilise la **FOR** de l'armure (11) à la place de la sienne. Il est immunisé aux dégâts de chute et inflige 3 🎲 de dégâts balistiques à toutes les créatures à portée de son atterrissage. Il peut respirer sous l'eau ainsi que dans les environnements toxiques. Voir page 137.
- **Chaîne de Cohésion :** pour une action majeure, un paladin peut ordonner à un personnage de la Confrérie de l'Acier d'un niveau inférieur au sien de procéder à une action majeure. Le paladin aide cette action avec un test de **CHA + Discours**.
- **Bien équipé :** deux fois par combat, le paladin peut « lâcher » une rafale de son fusil laser long. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 8 🎲).

INVENTAIRE

Châssis d'armure assistée, armure assistée T-60 complète, fusil laser à canon long amélioré, holoplaques de la Confrérie de l'Acier.

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
9	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 5), 5 🎲 de dégâts balistiques
- **PISTOLET LASER : PER + Armes à énergie** (SR 8), 4 🎲 de dégâts énergétiques Perforants 1, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché

SCRIBE

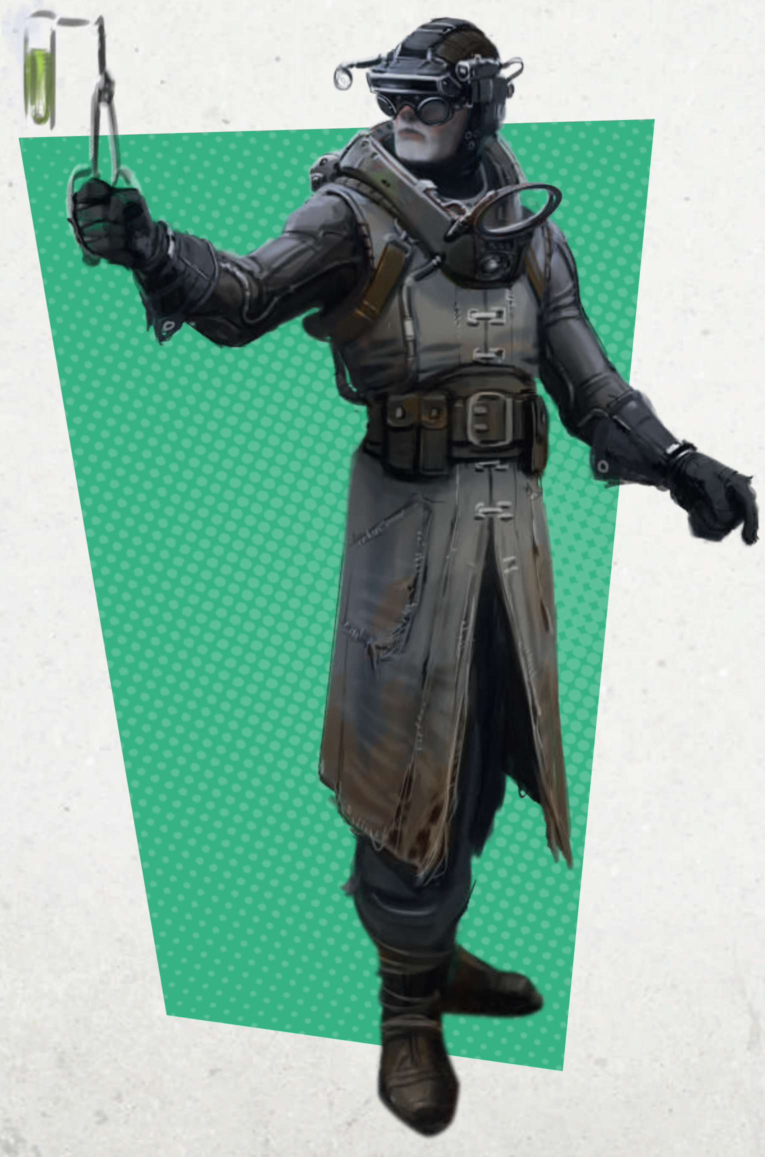
Niveau 4, Humain,

Personnage Normal (31 PE)

Les scribes sont les gardiens du savoir et les lettrés de la Confrérie de l'Acier. Ils savent se battre et suivent le même entraînement de base que n'importe quel autre membre de l'organisation ; toutefois, leur rôle n'est pas celui de combattant. Ils gèrent la tenue des catalogues, les réparations, l'acquisition et l'étude des artefacts technologiques qui tombent entre les mains de la Confrérie. Lorsque leur expertise est nécessaire, ils accompagnent parfois des troupes sur le terrain, par exemple pour récupérer ou localiser des objets d'importance, mais la plupart des scribes restent à la base des opérations de leur chapitre.

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	5	7	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	2	Médecine	1
Crochetage	2	Réparations	2
Discours*	2	Science*	4
Discrétion	2	Survie	1
		(atout personnel)*	



CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Chaîne de Cohésion :** pour une action majeure, un Scribe peut ordonner à un personnage de la Confrérie de l'Acier d'un niveau inférieur au sien de procéder à une action majeure. Le Scribe aide cette action avec un test de **CHA + Discours**.
- **Expertise d'avant-guerre :** le Scribe gagne 1d20 de bonus lorsqu'il effectue un test pour examiner, identifier ou utiliser de la technologie d'avant-guerre.

INVENTAIRE

Armure de scribe de la Confrérie, pistolet laser, holoplaques de la Confrérie de l'Acier, richesse 2.

LANCIER

Niveau 5, Humain,
Personnage Normal (38 PE)

Les lanciers sont les membres de la Confrérie qui pilotent les vertiptères. Ils suivent un entraînement spécial, afin d'apprendre comment faire voler et entretenir la flotte possédée par l'organisation. Ce sont eux qui lui permettent le transport de troupes et le soutien aérien. Non seulement les lanciers doivent connaître leur véhicule sur le bout du doigt, mais aussi savoir voler sous un feu soutenu. Ils se concentrent, certes, sur le combat aérien, mais ils possèdent aussi des armes laser au cas où ils se retrouveraient au sol, au milieu d'une échauffourée.

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	5	6	6	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie*	3	Explosifs	1
Armes légères	1	Pilotage*	4
Armes lourdes	1	Réparations	3
Athlétisme	1	Science	1
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
11	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 5), 5 de dégâts balistiques
- **FUSIL LASER À CANON LONG : PER + Armes à énergie** (SR 9), 5 de dégâts énergétiques Perforants 1, portée M, cadence de tir 2, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Chaîne de Cohésion :** pour une action majeure, un lancier peut ordonner à un personnage de la Confrérie de l'Acier d'un niveau inférieur au sien de procéder à une action majeure. Le Lancier aide cette action avec un test de **CHA + Discours**.
- **Entraînement vertiptère :** le lancier gagne 1d20 lorsqu'il effectue des tests pour piloter un vertiptère.

INVENTAIRE

Uniforme de la Confrérie de l'Acier (veste bombers), fusil laser, holoplaques de la Confrérie de l'Acier, richesse 2.

PILLARDS

Dans les Terres désolées, bien des groupes se créent afin de survivre à n'importe quel prix. Les épreuves de la vie post-nucléaire révèlent souvent le pire de la nature humaine. Les pillards sont un bon exemple de ces individus sans scrupules. Ces groupes ne possèdent aucun pouvoir central et se contentent souvent de leur vie en vase clos. L'appellation « pillard » est simplement donnée à n'importe quel clan refusant la bonne entente qu'on trouve dans la plupart des colonies, et fonctionnant grâce au pillage et au vol, voire à la violence et au meurtre. En général, ils possèdent leur propre base d'opérations et la défendent sans pitié, se servant de leurs armes personnelles, mais aussi de tourelles automatiques et même de chiens afin de tenir les intrus à distance. Les groupes de pillards regorgent de drogues, ce qui ne semble pas vraiment adoucir leur rage, leur paranoïa et leur comportement erratique.

PILLARD

Niveau 2, Pillard Humain, Personnage Normal (17 PE)

Un pillard classique et solitaire est à peu près aussi menaçant qu'une capsule de Nuka-Cola sous la semelle, malheureusement pour les voyageurs, ils le savent et ne se déplacent presque qu'en groupe. Les pillards portent en général des armures de bric et de broc, dont les diverses parties ont été dérobées à leurs précédentes victimes, ainsi que des armes obtenues de la même manière. Les pillards se montrent hostiles envers toute personne ne faisant pas partie de leur groupe et vont jusqu'à se battre contre des gangs rivaux.

S	P	E	C	I	A	L
6	5	6	4	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps*	2	Médecine	1
Armes légères*	2	Projectiles	1
Discrétion	1	Réparations	1
Mains nues	2	Survie	1
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
55 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, buste)	1 (bras, buste)	0	0

ATTAQUES

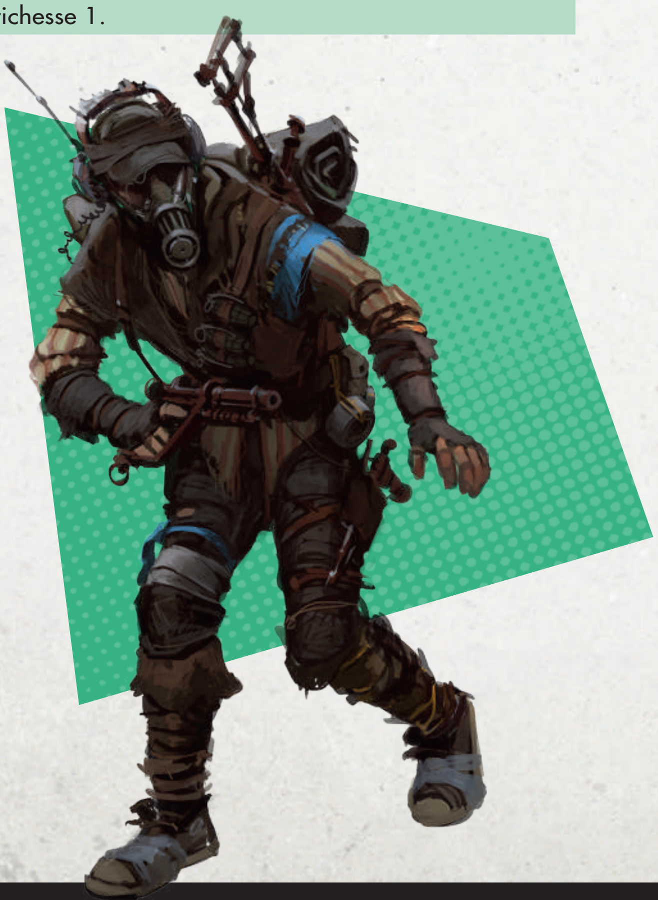
- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 8), 2 🎲 de dégâts balistiques
- **DÉMONTE-PNEU : FOR + Armes de corps à corps** (SR 8), 4 🎲 de dégâts balistiques
- **ARME DE FORTUNE : AGI + Armes légères** (SR 8), 3 🎲 de dégâts balistiques, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché, Imprévisible

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Se lâcher :** une fois par combat, le pillard peut « se lâcher » et tirer une salve de son arme de fortune. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 5 🎲).

INVENTAIRE

Vêtement de cuir, arme de fortune, démonte-pneu, richesse 1.



CHEF PILLARD

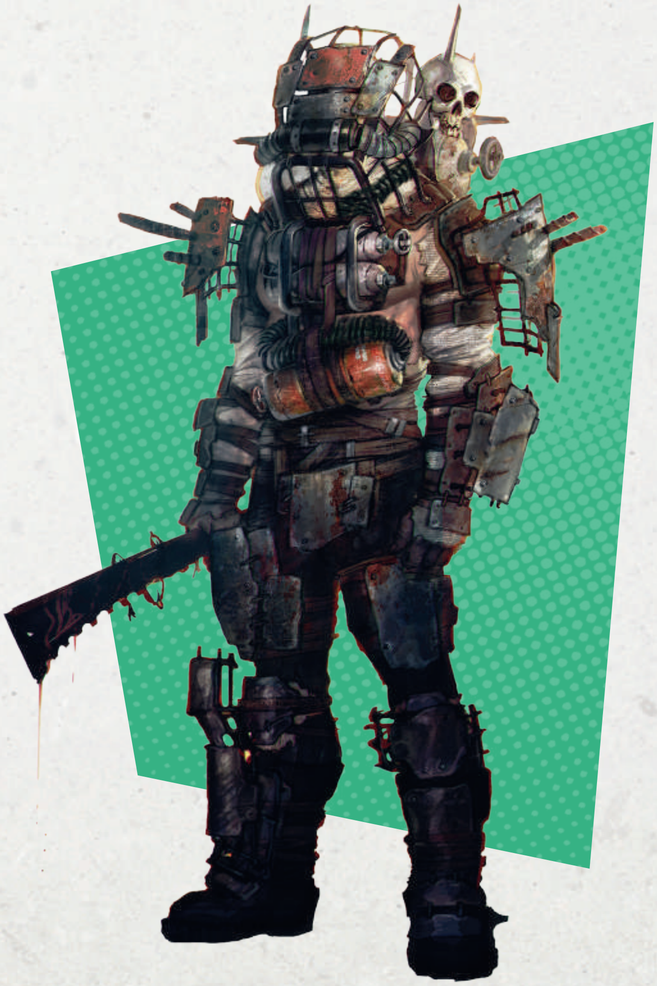
Niveau 10, Pillard Humain, Personnage Majeur (222 PE)

Les chefs pillards sont à la tête d'un gang. Ils possèdent, en général, de meilleures armes et armures que leurs suivants et ont tendance à être des combattants endurcis. Ils ont atteint leur position par la force, le sens du commandement et les bains de sang et ce sont ces mêmes qualités qui leur font garder leur rang.

S	P	E	C	I	A	L
8	9	8	8	7	8	6

COMPÉTENCES

Armes de corps à corps *	1	Explosifs*	2
Armes légères*	2	Mains nues	2
Armes lourdes*	4	Projectiles	1
Athlétisme	2	Réparations	2
Discours	2	Survie	3
Discrétion	1	*(* atout personnel)*	



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
30	17	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
65 kg	+1	6

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (buste, bras) ; 2 (jambes)	3 (buste, bras) ; 2 (jambes)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 10), 3 de dégâts balistiques
- **GRENADE À FRAGMENTATION : PER + Explosifs** (SR 11), 6 de dégâts balistiques, portée M, Projectiles, Zone d'impact
- **FUSIL DE CHASSE : AGI + Armes légères** (SR 10), 6 de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Agressif :** le chef pillard est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Quand il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si le chef pillard est un allié, ce point est placé dans la réserve du groupe. S'il est un ennemi, le point rejoint la réserve du MJ.

INVENTAIRE

Plastron lourd de pillard, jambière de cuir solide x2, brassard de pillard solide x2, 3 grenades à fragmentation, fusil de chasse, richesse 2.

PILLARD PSYCHO

Niveau 7, Pillard Humain, Personnage Normal (52 PE)

Ces pillards, nommés d'après leur dépendance au Psycho, sont parmi les représentants les plus hostiles et agressifs de leur groupe. En combat, ils sont heureux de manier leurs armes de corps à corps, entretenant leur rage et leur résistance à la douleur avec leur drogue favorite. Les identifier n'est pas toujours évident au premier abord, mais on peut noter qu'ils portent peu d'armes à feu et que leur armure leur recouvre surtout le crâne, les bras et le torse, afin de les protéger en combat rapproché.

S	P	E	C	I	A	L
7	6	7	4	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	1	Médecine	2
Armes de corps à corps *	3	Projectiles	1
Armes légères*	2	Réparations	1
Athlétisme	1	Science	1
Discrétion	1	Survie	2
Mains nues	2	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
65 kg	+1 🎲	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

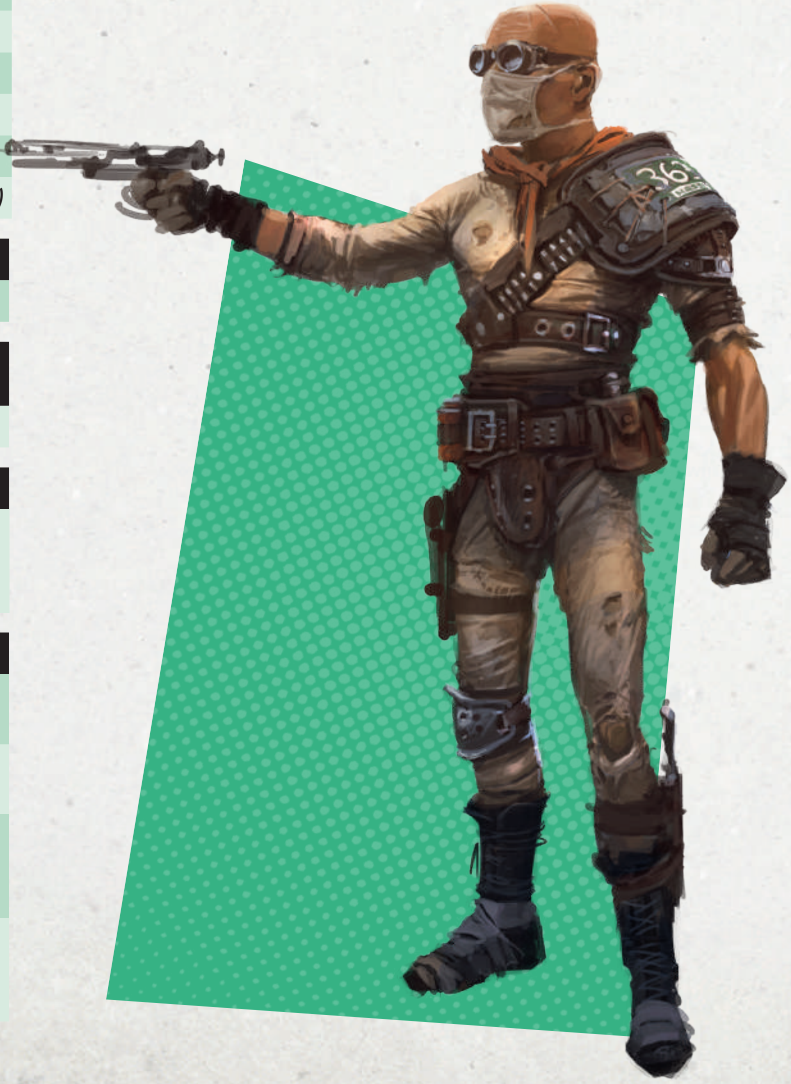
- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 8), 3 🎲 de dégâts balistiques
- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 10), 4 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1
- **FUSIL À DOUBLE CANON : AGI + Armes légères** (SR 8), 6 🎲 dégâts balistiques Brutaux, De zone, portée C, Deux mains, Imprécis
- **COCKTAIL MOLOTOV : PER + Explosifs** (SR 6), 4 🎲 de dégâts énergétiques Persistants, portée M, Projectiles, Zone d'impact

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **PCP ou TNT :** un pillard psycho a toujours sur lui un Cocktail Molotov ou une dose de Psycho. Ce qu'il a dans ses poches dépend de la première action qu'il entreprend, entre les deux fournies plus bas : après avoir utilisé l'un de ces objets, il ne peut pas utiliser l'autre.
- **Molotov :** une fois par combat, un pillard psycho peut jeter un cocktail Molotov, en utilisant les caractéristiques fournies.
- **Psycho :** un pillard psycho peut utiliser une dose de Psycho grâce à une action mineure. Pour tout le reste du combat, le pillard psycho ajoute +2 🎲 à tous ses jets de dégâts et +2 à ses résistances aux dégâts balistiques et énergétiques.

INVENTAIRE

Vêtements de cuir, plastron de cuir, fusil à double canon, machette, richesse 1.

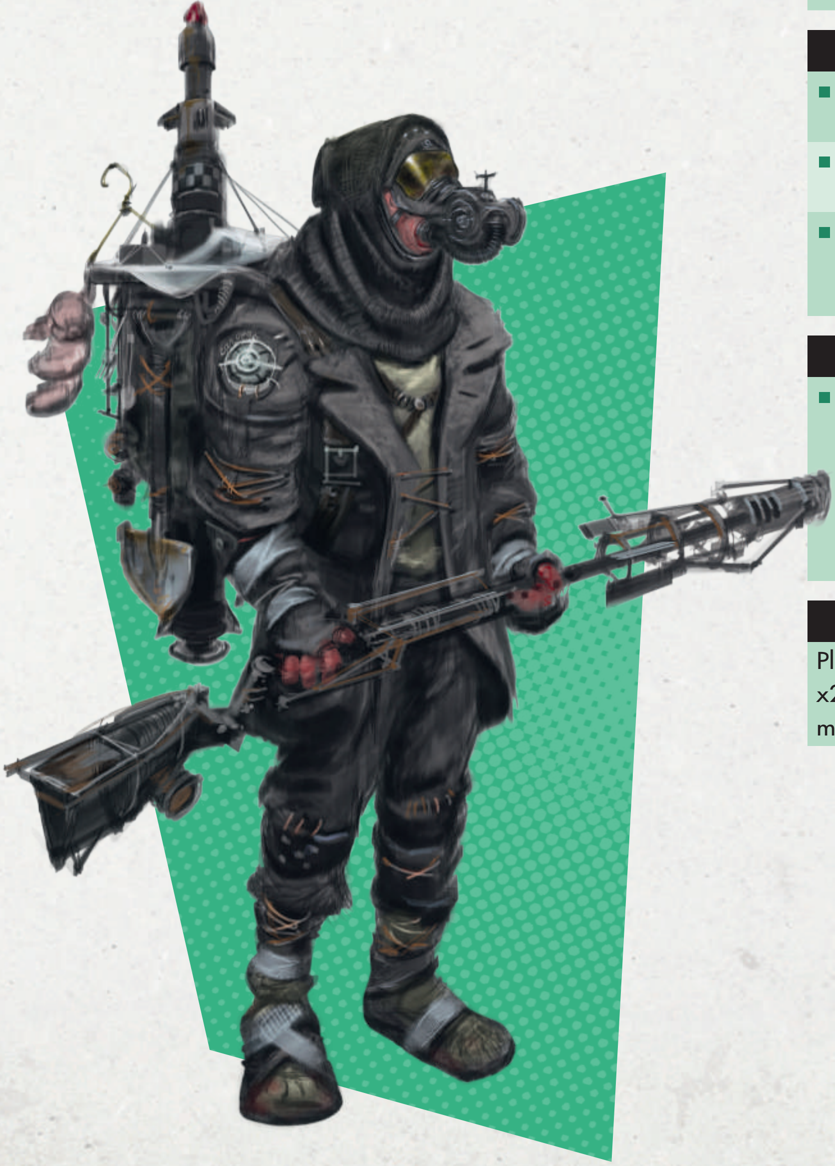


PILLARD FOUINEUR

Niveau 7, Pillard Humain,
Personnage Normal (60 PE)

En général, on reconnaît ces combattants revenus de tout à leur armure épaisse et à leur comportement agressif. Les gangs de pillards qui perdurent, ou ceux composés de membres expérimentés, sont souvent constitués presque entièrement de Pillards Fouineurs. Un seul Fouineur peut déjà être une redoutable nuisance, un groupe entier peut très facilement prendre la vie (et les possessions) de n'importe quel voyageur des Terres désolées.

S	P	E	C	I	A	L
6	7	6	5	5	6	4



COMPÉTENCES			
Armes à énergie	2	Mains nues	1
Armes de corps à corps *	3	Projectiles	1
Armes légères*	3	Réparations	1
Armes lourdes	1	Survie	2
Athlétisme	2	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	13	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (bras, buste) ; 2 (jambes)	3 (bras, buste) ; 2 (jambes)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 7), 2 de dégâts balistiques
- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 9), 4 de dégâts balistiques Perforants 1
- **FUSIL DE COMBAT : AGI + Armes légères** (SR 9), 5 de dégâts balistiques De zone, portée C, Deux mains, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Agressif :** le pillard fouineur est prompt à attaquer lorsqu'il sent une proie. Quand il entre en scène, il génère immédiatement 1 point d'action. Si le pillard fouineur est un allié, ce point est placé dans la réserve du groupe. S'il est un ennemi, le point rejoint la réserve du MJ.

INVENTAIRE

Plastron lourd de pillard, jambière de pillard solide x2, brassard lourd de pillard x2, fusil de combat, machette, richesse 1.

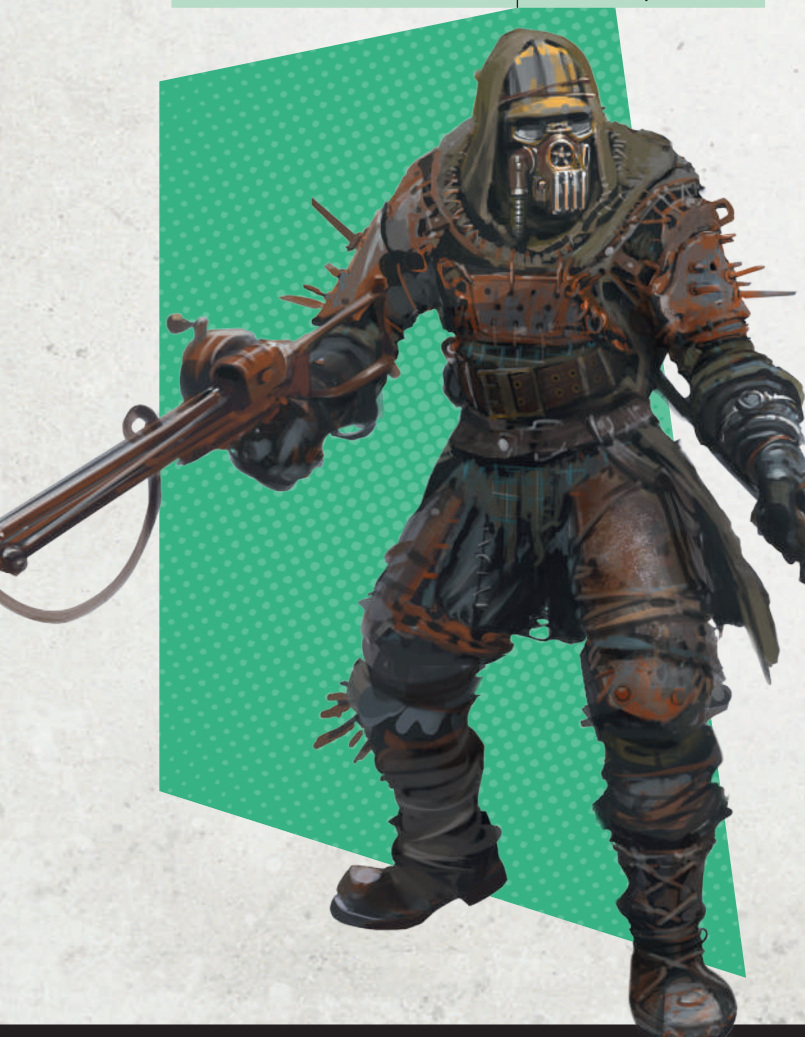
PILLARD VÉTÉRAN

Niveau 8, Pillard Humain,
Personnage Notable (120 PE)

Réussir à rester en vie envers et contre tout vous fait souvent gagner au moins une once de respect parmi vos pairs et c'est bel et bien le cas des pillards vétérans. Leur armure améliorée et leur armement puissant démontrent leur capacité, non seulement à survivre, mais encore à prospérer dans les Terres désolées… et en font des ennemis redoutables. À la fois bons en combat et intelligents, il serait risqué de les sous-estimer.

S	P	E	C	I	A	L
7	8	7	6	5	7	6

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps*	4	Explosifs	1
Armes légères*	4	Mains nues	2
Athlétisme	2	Médecine	1
Discours	2	Survie	2
Discrétion	1	*(* atout personnel)*	



PV	INITIATIVE	DÉFENSE
21	17	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
95 kg	+1 🎲	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (toutes)	2 (toutes)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 9), 3 🎲 de dégâts balistiques
- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 11), 3 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1
- **FUSIL DE COMBAT : AGI + Armes légères** (SR 11), 3 🎲 de dégâts balistiques, portée M, cadence de tir 2, Deux mains
- **COCKTAIL MOLOTOV : PER + Explosifs** (SR 9), 4 🎲 de dégâts énergétiques Persistants, portée M, Projectiles, Zone d'impact. (Voir ci-dessous.)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **C'est moi qui commande :** un pillard vétéran peut utiliser une action mineure pour ordonner à un pillard de rang inférieur, et se trouvant à portée Courte, d'effectuer immédiatement une action mineure. Il peut aussi utiliser une action majeure pour ordonner à un autre pillard d'effectuer immédiatement une action majeure.
- **Se lâcher :** une fois par combat, le pillard vétéran peut « se lâcher » et tirer une salve de son fusil de combat. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 🎲).

INVENTAIRE

Armure à pointes, fusil de combat, machette, richesse 2.

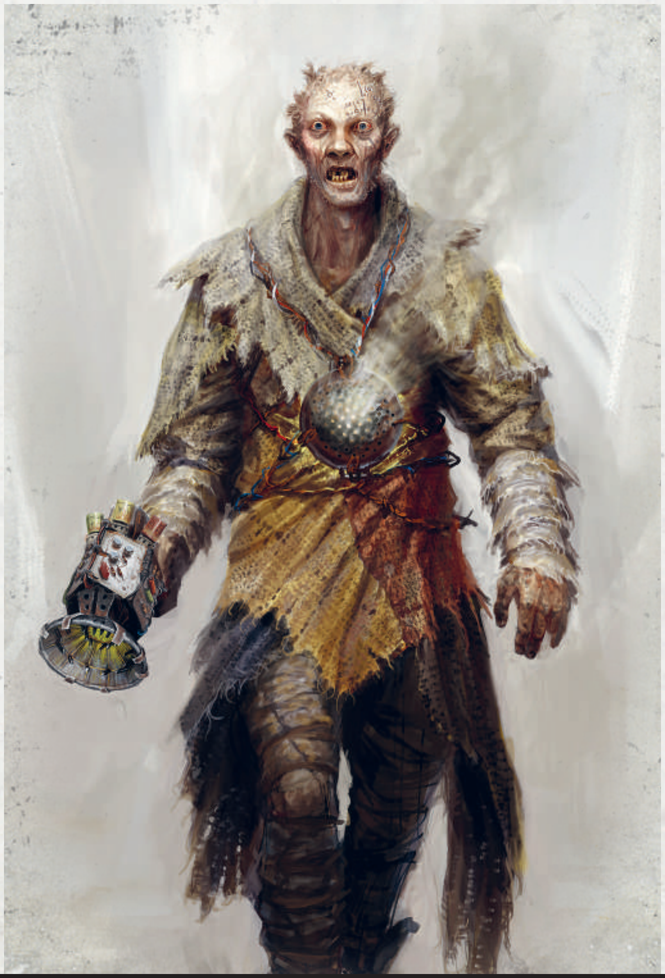
LES HABITANTS DES TERRES DÉSOLÉES

Les Terres désolées sont la demeure de bien des survivants. Ces derniers ont tous un passé, des croyances et des loyautés différentes. Des marchands échangeant des biens entre les diverses communautés, aux hommes de main aidant à fonder de nouvelles places fortes, jusqu'aux mercenaires à la recherche de capsules, beaucoup valent la peine d'être rencontrés.

AGENT DU RÉSEAU DU RAIL

Niveau 7, Humain,
Personnage Normal (39 PE)

La faction secrète du Réseau du Rail cherche à libérer les synthétiques de troisième génération contrôlés par l'Institut. Ses agents travaillent souvent dans l'ombre, agissent et s'habillent de la façon la plus discrète possible. Ils préfèrent s'en remettre au subterfuge pour mener leurs missions à bien. Cela ne les empêche toutefois pas de sortir leurs armes lorsqu'on leur met des bâtons dans les roues ou que l'on pactise avec leurs ennemis, par exemple la Confrérie de l'Acier.



S	P	E	C	I	A	L
5	7	6	6	6	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	1	Médecine	1
Armes de corps à corps	1	Réparations	1
Armes légères*	2	Science	2
Crochetage	2	Survie	2
Discours	1	Troc	1
Discrétion*	3	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 5), 2 🎲 de dégâts balistiques
- **FUSIL DE CHASSE : AGI + Armes légères** (SR 7), 6 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1, portée M, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Agent du Rail :** lorsqu'il travaille en secret et qu'il ment, l'Agent du Rail gagne 1d20 supplémentaire à tous ses tests de Discours.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, richesse 2.

ARTILLEUR

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

Les artilleurs sont peut-être le groupe le plus prolifique de toutes les Terres désolées, juste après les pillards. Ils se présentent comme mercenaires, mais les approcher pour leur proposer des capsules en échange d'une mission peut s'avérer difficile. Ils choisissent souvent des ponts effondrés comme base d'opérations et installent parfois des ascenseurs pour atteindre les « étages » supérieurs et ne pas rester au niveau du sol. Les artilleurs sont extrêmement territoriaux, défendent férocement leurs lieux de vie et sont connus pour avoir programmé des Laserotron, lesquels font partie intégrante de leur arsenal.

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	5	5	7	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie*	3	Athlétisme	1
Armes de corps à corps	3	Science	2
Armes légères*	3	Survie	1
Armes lourdes	2	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	13	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras) ; 2 (jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 5), 4 🎲 de dégâts balistiques
- **ARME LASER : PER + Armes à énergie** (SR 9), 4 🎲 de dégâts énergétiques Perforants 1, portée C, cadence de tir 2

OU

- **CARABINE DE COMBAT : AGI + Armes légères** (SR 10), 5 🎲 de dégâts balistiques, portée M, cadence de tir 2, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Se lâcher :** une fois par combat, l'artilleur peut « se lâcher » et tirer une salve de sa carabine de combat. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 🎲).

INVENTAIRE

Plastron d'armure de combat, jambière de cuir x2, brassard de cuir x2, arme laser ou carabine de combat, richesse 2.

ENFANT D'ATOME

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

Certains affirment que les Enfants d'Atome sont des fanatiques, d'autres qu'ils forment un culte comme un autre… Quoi qu'il en soit, on peut en trouver dans toutes les Terres désolées et ils vénèrent les matériaux radioactifs ainsi que leurs effets. Ils se regroupent souvent dans un lieu précis, hautement radioactif ou mieux encore : un site possédant un support matériel devant lequel ils peuvent prier, comme un cratère de bombe nucléaire. Étrangement, les Enfants d'Atome semblent peu souffrir des radiations, s'élevant pourtant parfois à un taux cent fois supérieur à ce qui tuerait un humain. Eux ne semblent pas tomber malades ni devenir des goules. Lorsqu'on les croise, ils tentent toujours de répandre la bonne parole de l'Atome, mais certains groupes sont paranoïaques et hostiles aux étrangers.

S	P	E	C	I	A	L
5	5	6	8	5	5	5

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Réparations	1
Armes de corps à corps	1	Survie*	4
Discours	3	Troc	1
Discrétion	2	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

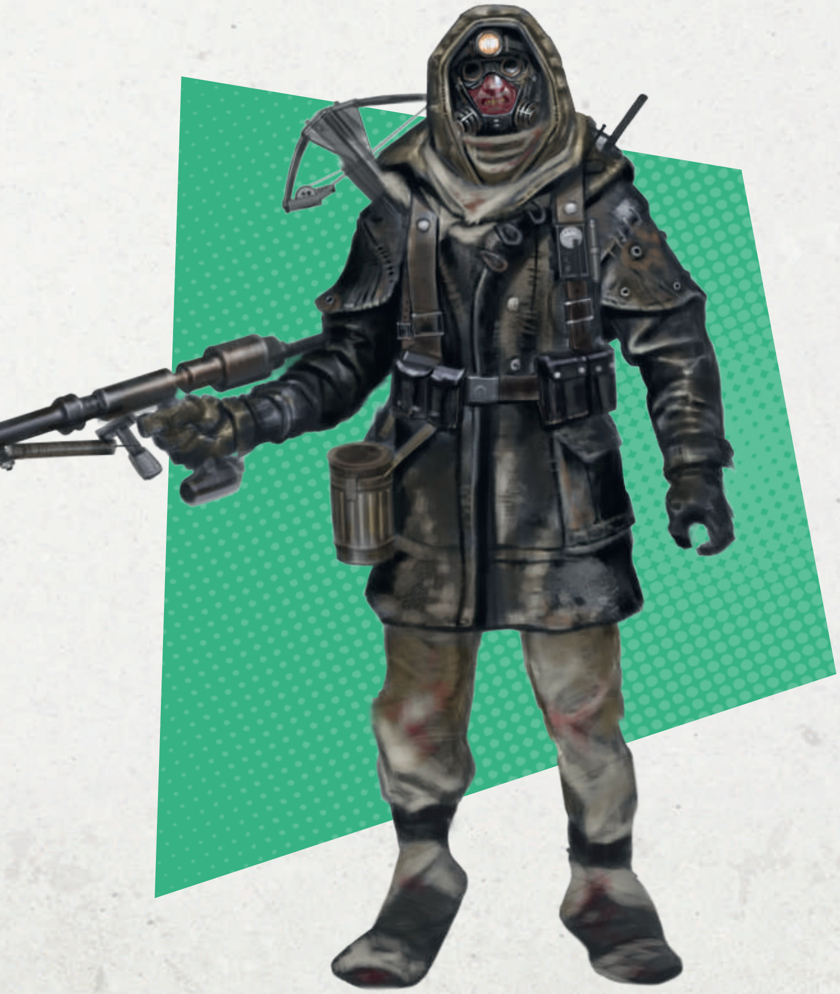
- **Attaque à mains nues : FOR + Mains nues** (SR 5), 2 de dégâts balistiques
- **Pistolet Gamma : PER + Armes à énergie** (SR 8), 3 de dégâts de radiation, Étourdissant, Perforant 1, portée M, cadence de tir 1, Imprécis, Zone d'impact

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Que vive l'Atome :** les Enfants d'Atome ont l'habitude de vivre dans les lieux les plus irradiés des Terres désolées et n'en subissent presque aucune conséquence. Que ce soit par chance, disposition génétique ou véritable preuve de l'existence de l'Atome, ils gagnent +2 à leur DR de Radiation.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, pistolet Gamma, 2d20 cartouches Gamma, richesse 1.



HABITANT DE L'ABRI

Niveau 7, Humain,
Personnage Normal (52 PE)

Dans les Terres désolées, certains Abris logent ou ont logé des résidents. Ces derniers sont appelés par les populations extérieures les Habitants de l'Abri. Il est bien rare d'entrevoir le bleu vif des combinaisons Vault-Tec : bon nombre d'Abris sont encore scellés ou ont rencontré un destin funeste à la suite des horribles expériences qu'on y a menées. D'autres bunkers du Commonwealth ouvrent leurs portes aux étrangers pour commercer avec eux, et tous les groupes humains tombés aux mains des fabricants des abris antiradiations n'ont pas disparu.

S	P	E	C	I	A	L
5	6	7	6	6	6	5

COMPÉTENCES

Armes à énergie	1	Réparations*	2
Armes de corps à corps	2	Science	3
Armes légères*	3	Survie*	2
Mains nues	1	Troc*	2
Médecine	1	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	10	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 6), 3 de dégâts balistiques
- **PISTOLET 10 MM : AGI + Armes légères** (SR 9), 4 de dégâts balistiques, portée C, cadence de tir 2, Combat rapproché, Fiable

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Enfant de l'Abri :** Sa jeunesse saine aux mains de médecins compétents et d'auto-docs sophistiqués implique que l'habitant de l'Abri réduit la difficulté de tous les tests d'END destinés à résister aux effets des maladies. Le MJ décide pour son PNJ du type d'expériences qui a eu lieu dans son Abri. Une fois par quête, le MJ peut introduire une complication qui reflète la nature de cette expérimentation, à laquelle l'habitant de l'Abri a participé contre son gré ou en lien avec sa jeunesse passée en isolement et confinement dans son Abri. Dans ce cas, il regagne immédiatement un point de chance.
- **Éduqué :** l'habitant de l'Abri possède un atout personnel supplémentaire.
- **Doué :** choisissez deux attributs S.P.E.C.I.A.L. et augmentez-les de +1.

INVENTAIRE

Combinaison de l'Abri, pistolet 10 mm, 2d20 munitions 10 mm, richesse 2.

HABITANT DES TERRES DÉSOLÉES

Niveau 2, Humain,
Personnage Normal (17 PE)

« Habitants des Terres désolées » est le nom donné aux très nombreux individus qui errent, voyagent et se fixent dans tout le territoire. Beaucoup d'entre eux n'ont rien de remarquable, et ne cherchent qu'à survivre à tout prix. Certains sortent de l'ordinaire et savent manier les armes, par exemple, pendant que d'autres peuvent maîtriser des compétences uniques, reflétant leur expérience de la vie et leur passé. Ils peuvent venir de n'importe quel village du Commonwealth et de toutes les strates de la société.

S	P	E	C	I	A	L
7	6	7	4	5	6	4

COMPÉTENCES

Armes de corps à corps	2	Réparations	1
Armes légères*	2	Survie *	2
Athlétisme	1	Troc	1
Discours	1		
Mains nues	1	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

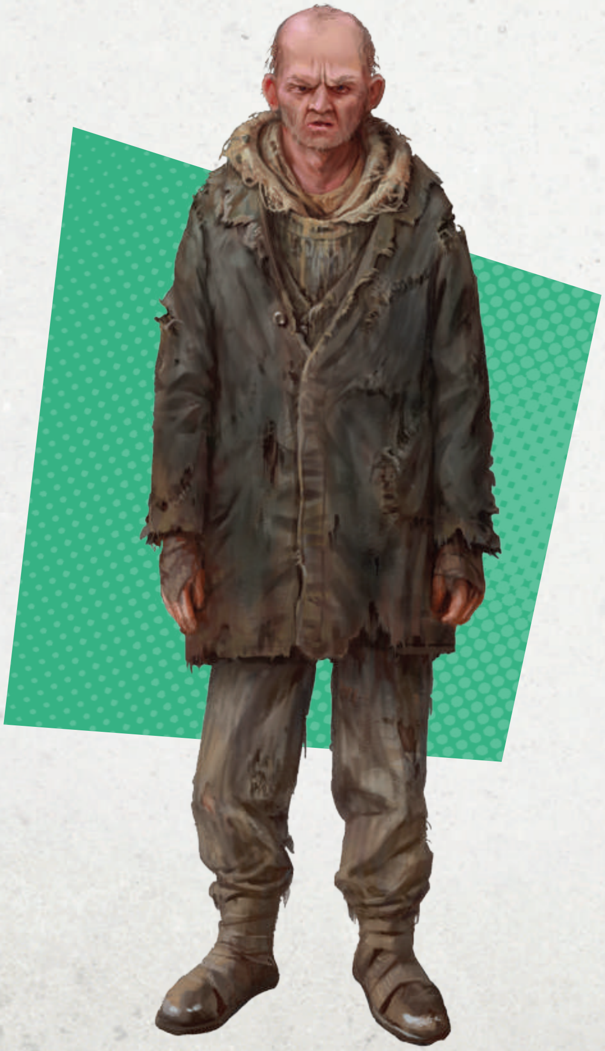
- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 8), 2 🎲 de dégâts balistiques
- **MACHETTE : FOR + Armes de corps à corps** (SR 9), 3 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1
- **FUSIL À DOUBLE CANON : AGI + Armes légères** (SR 8), 5 🎲 de dégâts balistiques Brutaux, De zone, portée C, Deux mains, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aucune

INVENTAIRE

Vêtements de cuir, fusil à double canon, richesse 1.



MARCHAND/CARAVANIER

Niveau 4, Humain,
Personnage Notable (62 PE)

Les marchands et les caravaniers se trouvent souvent autour des grands campements et voyagent sur la plupart des grandes routes qui sillonnent les Terres désolées. Certains s'installent en dur dans une ville ou une autre, ouvrant leur boutique dans des bâtiments abandonnés ou des stands montés de bric et de broc afin de vendre leurs marchandises. D'autres préfèrent voir du pays et achètent et vendent au fil des lieux traversés ou à l'occasion d'une rencontre avec un voyageur. Les marchands sont presque toujours accompagnés d'une escorte, utilisent des brahmines comme bêtes de somme et des mercenaires comme gardes. Même les commerçants installés dans un lieu fixe emploient une forme de sécurité ou une autre et gardent une arme de confiance à portée de main pour les « urgences ».

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	9	8	5	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	2	Réparations	1
Armes légères	3	Survie *	2
Crochetage	1	Troc*	4
Discours*	3		
Mains nues	2	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	13	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 7), 2 🎲 de dégâts balistiques
- **PISTOLET AUTOMATIQUE 10 MM : AGI + Armes légères** (SR 8), 3 🎲 de dégâts balistiques, En Rafale, portée C, cadence de tir 4, Imprécis
- **FUSIL À DOUBLE CANON : AGI + Armes légères** (SR 8), 6 🎲 de dégâts balistiques Brutaux, De zone, portée C, Deux mains, Imprécis

ATTAQUES

- **COCKTAIL MOLOTOV : PER + Explosifs** (SR 6), 4 🎲 de dégâts énergétiques Persistants, portée M, Projectiles, Zone d'impact. (Voir ci-dessous.)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Se lâcher :** une fois par combat, le Marchand peut « se lâcher » et tirer une salve de son pistolet automatique 10 mm. Il ajoute alors la cadence de tir (4) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 🎲).
- **Maître marchand :** lorsqu'il fait un test de Troc en opposition, le marchand génère un succès automatique en plus de ceux qu'il obtient sur ses dés.
- **Bien achalandé :** le marchand est accompagné d'un groupe de brahmines ou tient une boutique. Il possède 6d20 capsules sur lui et le meneur détermine les marchandises dont il dispose.

INVENTAIRE

Tenue de nomade, pistolet automatique 10 mm, richesse 6.

MERCENAIRE

Niveau 6, Humain,
Personnage Normal (45 PE)

Les artilleurs ne sont pas les seuls à vendre leurs services : bon nombre d'autres individus et de groupes vendent leurs armes et leur violence contre une poignée de capsules. On peut les trouver, parfois, escortant des marchands et les protégeant contre les dangers des pillards et de la vie sauvage, mais d'autres gardent aussi les campements, ou des survivants. Un mercenaire bien entraîné, connaissant la région et ses dangers, se paye rubis sur l'ongle… et bon nombre d'entre eux n'hésiteront pas à s'en prendre à vous pour une poignée de capsules.

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	5	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	1	Discours	1
Armes de corps à corps*	2	Discrétion*	2
Armes légères*	3	Mains nues	1
Armes lourdes	1	Médecine	1
Athlétisme	1	Survie	1
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 7), 2 🎲 de dégâts balistiques
- **CARABINE DE COMBAT : AGI + Armes légères** (SR 9), 2 🎲 de dégâts balistiques, portée M, cadence de tir 2, Deux mains
- **COCKTAIL MOLOTOV : PER + Explosifs** (SR 6), 4 🎲 de dégâts énergétiques Persistants, portée M, Projectiles, Zone d'impact
- **FUSIL À DOUBLE CANON : AGI + Armes légères** (SR 9), 6 🎲 de dégâts balistiques Brutaux, De zone, portée C, Deux mains, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Se lâcher :** une fois par combat, le Mercenaire peut « se lâcher » et tirer une salve de sa carabine de combat. Il ajoute alors la cadence de tir (2) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 🎲).

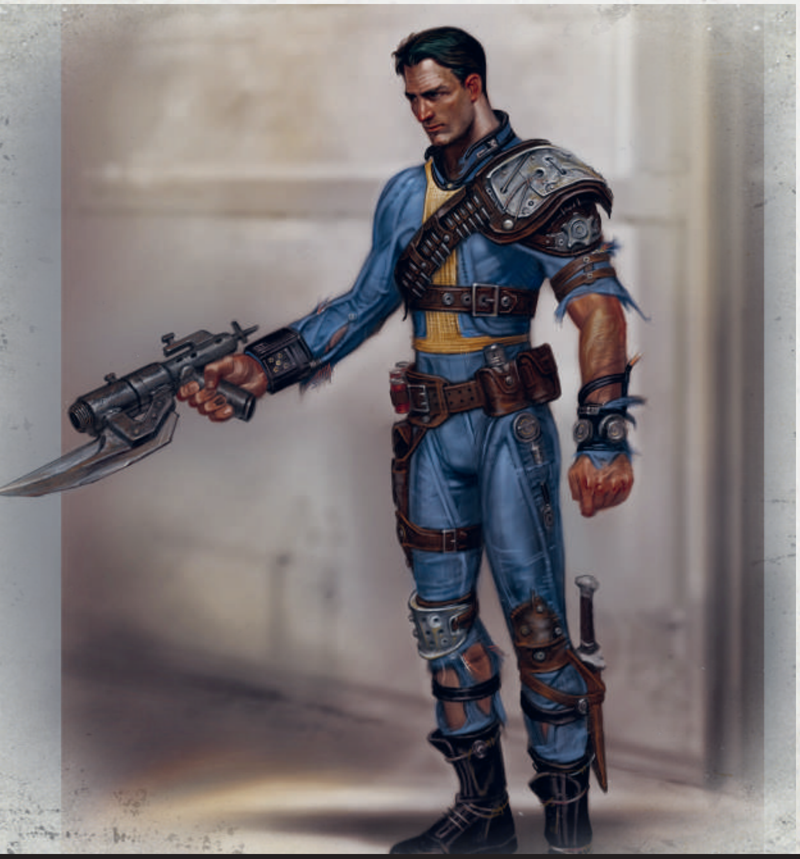
INVENTAIRE

Plastron d'armure de combat, jambière d'armure de combat x2, brassard d'armure de combat x2, carabine de combat, richesse 2.

Pas que des peaux-lisses

Dans les Terres désolées, bon nombre de goules mènent une vie tout ce qu'il y a de plus ordinaire. En jeu, cela peut se traduire en prenant n'importe quel PNJ et en effectuant les changements suivants :

- Remplacez le mot-clef Humain par Goule.
- Ajoutez la capacité spéciale Immunisé contre les radiations.
- Ajoutez enfin la capacité spéciale suivante :
- **Goule :** les radiations soignent la goule. Elle récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'elle subit.



MILICIEN

Niveau 7, Humain,
Personnage Normal (39 PE)

Parfois vus comme la milice des gens du commun, les miliciens étaient autrefois une faction d'importance dans tout le Commonwealth. Leur influence a beaucoup baissé ces dernières années, mais certains d'entre eux font toujours ce qu'ils peuvent pour venir en aide à ceux dans le besoin. La vue d'un milicien est toujours une bonne nouvelle… surtout si l'on se trouve dans un campement menacé par de multiples dangers.

S	P	E	C	I	A	L
6	7	5	7	5	5	4

COMPÉTENCES			
Armes à énergie	3	Discrétion	1
Armes de corps à corps	2	Médecine	1
Armes légères*	3	Réparations	2
Athlétisme	1	Survie *	1
Discours	2	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

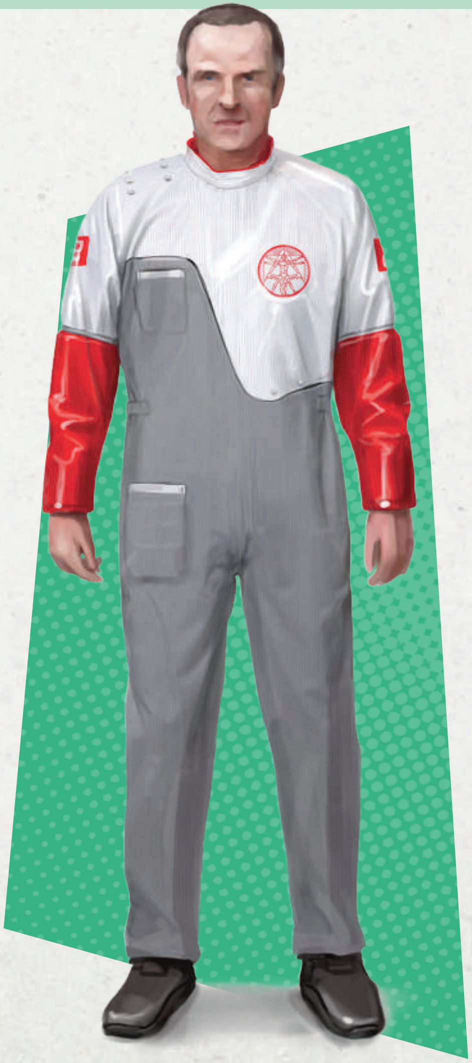
- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 6), 3 de dégâts balistiques
- **MOUSQUET LASER : PER + Armes à énergie** (SR 10), 5 de dégâts Perforants 1, portée M, Deux mains

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aucune

INVENTAIRE

Vêtements résistants, richesse 2.



SCIENTIFIQUE DE L'INSTITUT

Niveau 7, Humain,
Personnage Normal (39 PE)

La plupart des individus vivant dans l'Institut sont des scientifiques au passé et aux domaines de compétences divers. Ils peuvent superviser des projets demandant des savoirs portant sur la robotique, la biologie, la création de tissus synthétiques, la physique et la génétique pour ne citer que ceux-là. Ils représentent la ressource principale de l'Institut, lui permettant d'améliorer et de développer la technologie dont il dispose.

S	P	E	C	I	A	L
4	8	5	5	8	5	4

COMPÉTENCES

Armes à énergie	2	Réparations	4
Discours	3	Science*	5
Médecine*	4	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
12	12	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
95 kg	–	–

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

ATTAQUES

- **ATTAQUE À MAINS NUES : FOR + Mains nues** (SR 4), 2 de dégâts balistiques
- **LASER DE L'INSTITUT : PER + Armes à énergie** (SR 10), 4 de dégâts énergétiques Brutaux, En rafale, cadence de tir 3, Combat rapproché, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Blouse de labo :** grâce à la praticité du modèle, mais aussi au fait que vous vous sentez tout simplement plus intelligent quand vous en enfilez une, porter une blouse vous permet de relancer une fois par scène un seul d20 sur un test de compétence basé sur l'**INT** que vous effectuez.

INVENTAIRE

Blouse de laboratoire, laser de l'Institut, 2d20 cellules à fusion.

ZETAN (EXTRA-TERRESTRES)

Niveau 8, Extra-Terrestre, Créature Normale (38 PE)

On voit rarement ces créatures dans les Terres désolées. On murmure que le Commonwealth a été le site d'un crash de l'un de leurs vaisseaux. Les Zetans sont plus petits que les humains de taille habituelle et ont une peau jaune-vert. Ce sont des bipèdes, leurs deux longs bras se terminent par trois doigts démesurés. Leur crâne a une forme de poire à l'envers, leur visage est étroit, leur front et leurs tempes larges. Ils possèdent deux yeux d'un noir d'encre, des fentes pouvant porter le nom de narines et des dents pointues. De leurs blessures s'écoule un sang vert pâle. Il s'assombrit en séchant. Leur cerveau, s'il est mis à nu est souvent vert lui aussi. Les Zetans disposent d'un pistolet extra-terrestre, à la technologie inconnue sur Terre.

CORPS	ESPRIT
7	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
0	4	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	12	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (toutes)	3 (toutes)	0	0

ATTAQUES

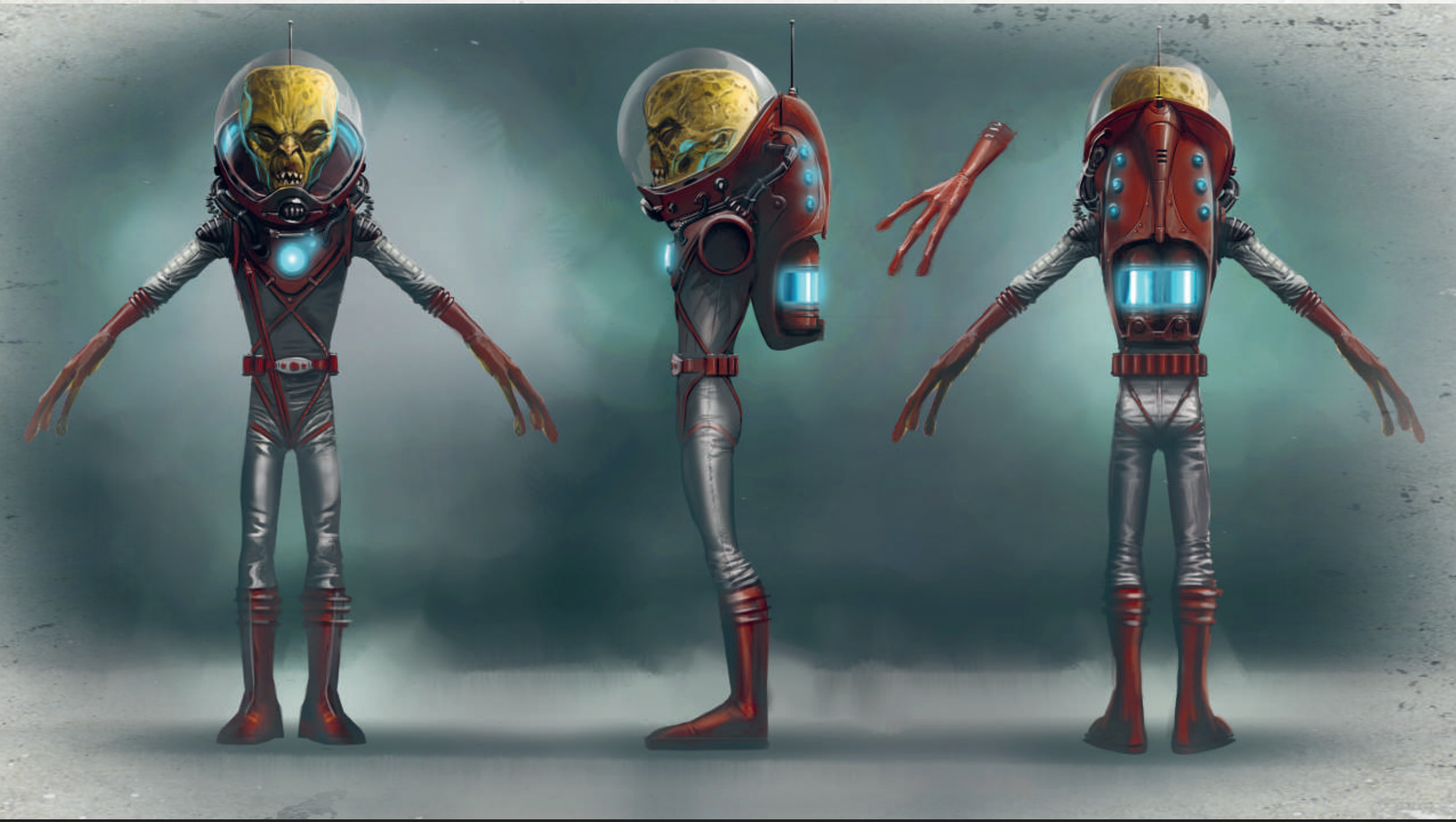
- **PISTOLET EXTRA-TERRESTRE : CORPS + Distance** (SR 11), 5 🎲 de dégâts énergétiques, portée C, cadence de tir 2, Fiable, Zone d'impact

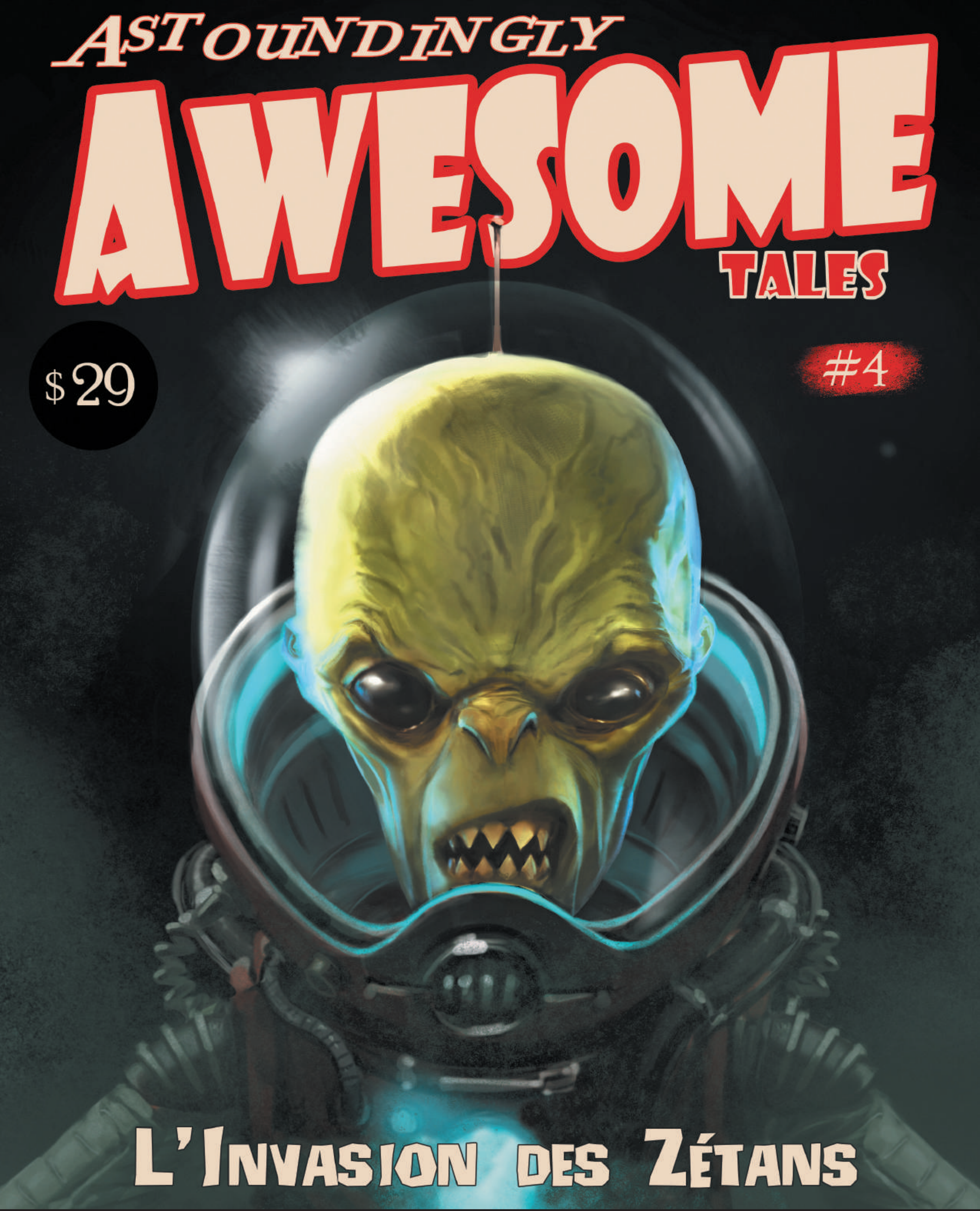
CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Extra-terrestre :** le Zetan ne peut être convaincu ou influencé par des tests de Discours.

INVENTAIRE

Pistolet extra-terrestre, 5d20 munitions de pistolet extra-terrestre.




ASTOUNDINGLY
AWESOME
TALES
$ 29
#4
L'INVASION DES ZÉTANS

★ *Chapitre Onze* ★

EN FANFARE, OU EN CATIMINI

ACTE 1 : UN CRIME MACABRE . . 401
ACTE 2 : L'INTRIGUE SE CORSE . . 405
ACTE 3 : L'INSTITUT . . 412
CONCLUSION . . 417

Chapitre Onze

EN FANFARE, OU EN CATIMINI

En fanfare, ou en catimini est une courte quête en trois actes, conçue pour être jouée avec les règles de base, les dés et les jetons.

Le MJ doit lire cette quête en entier au moins une fois avant de la faire jouer. Si le groupe de joueurs découvre le système de jeu, le MJ commence avec une réserve de points d'action (PA) contenant autant de PA qu'il y a de joueurs. Si l'équipe est plus expérimentée et désire relever un défi plus important, la réserve s'élève alors à 2 PA par joueur.

Adapter le cadre et la temporalité de cette campagne

Cette quête prend place avant le début de *Fallout 4*, dans les ruines de Boston, Massachusetts, et de ses environs. Cependant, si le MJ connaît l'univers sur le bout des doigts, il peut facilement adapter cette quête au cadre et à la temporalité de son choix.

SURVOL DES ÉVÉNEMENTS

Dans une ville du Commonwealth en plein développement, l'espoir renaît. Mais une série d'épouvantables tragédies conduit les dirigeants de la communauté à faire une découverte qui menace la santé mentale et la vie de tous leurs concitoyens. Afin d'arrêter le signal qui vole les souvenirs des habitants et les pousse à la psychose, les protecteurs vont-ils abandonner la ville et laisser mourir l'un des derniers bastions de la région, ou préféreront-ils affronter le mystérieux Institut et sa vision d'un monde dominé par les synthétiques ?

Cette quête tourne autour d'un crime à élucider, noyé au milieu de revirements choquants et de rencontres fatales, avant de se conclure sur un choix qui mettra à l'épreuve l'idée que se font les PJ de la moralité dans ces États-Unis post-nucléaires.

LES OBJECTIFS DE LA QUÊTE

Au cours d'*En fanfare, ou en catimini*, les PJ auront l'occasion de :

- Développer des relations importantes avec leur ville et leurs concitoyens ;
- Élucider un mystère horrible et déchirant ;
- Découvrir un secret insidieux sur la source d'énergie qui insuffle la vie à leur communauté ;
- Infiltrer un centre de l'Institut et rencontrer leurs copies synthétiques, ainsi que celles de leurs concitoyens ;
- Prendre une décision dont l'impact sur le futur du Commonwealth sera terrible.

ACTE 1 : UN CRIME MACABRE

Vous pouvez modifier toutes les caractéristiques de la ville, ainsi que tous les PNJ notables, afin de les faire coller à la communauté que vous imaginez en compagnie des joueurs. La ville a été créée l'an passé, après l'activation d'un kit de création *Jardin d'Éden* (cf. G.E.C.K., page 261) qui a combiné toute la matière des environs et l'a transformée en un paradis verdoyant. L'endroit parfait pour établir une communauté. Avant de commencer la quête, posez aux joueurs les questions suivantes sur la ville et leur personnage. Encouragez-les à se concerter pour répondre à ces questions au sujet de leur communauté :

- Quel est le nom de votre communauté ?
- Sur quels principes a-t-elle été fondée ?
- Quels biens produit-elle ?
- Quels types de groupes et de factions vivent là ?
- À quoi ressemblent le gouvernement et les lois de la communauté ?
- Quels sont trois des défis qu'elle a dû relever au cours de sa première année ?
- Dans quelle mesure chacun d'entre vous travaille-t-il au sein de sa milice ?

Notez les réponses du groupe et mettez à profit leur élaboration du monde pour ajouter de la variété à la quête qui s'annonce. Tout au cours de celle-ci, nous vous encourageons à titiller l'imagination des joueurs en leur posant de nouvelles questions, afin de les aider à s'investir dans le bien-être et le développement (aussi bien fictif que narratif) de leur communauté.

SCÈNE UN : UN FOYER BRISÉ

La quête s'ouvre sur un ordre du maire de la communauté, **Jesse Pedigrue**, aux PJ : ces derniers doivent enquêter sur le cambriolage d'une petite ferme résidentielle appartenant à un couple de vieilles goules, **Joseph** et **Theresa**. Les autres habitants sont occupés à célébrer la toute première Fête des Fondateurs et le maire veut que l'on mène l'enquête en toute discrétion.

Si cela convient mieux à votre quête et au cadre que vous avez développé, Jesse peut être à la tête de la milice locale plutôt que maire.

PROLOGUE

La scène commence lorsque les PJ entrent sur la petite propriété. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Aujourd'hui, la ville célèbre sa toute première Fête des Fondateurs et sa première année de survie dans les dangereuses Terres désolées autour des ruines de Boston : le Commonwealth. Malheureusement, la fête a été écourtée pour vous : Jesse Pedigrue, à la tête de votre communauté, vous a appris que la ferme de goudrelles, à l'extérieur de la ville, a été cambriolée. Jesse ne voulait pas que la panique se répande en ville pendant les festivités, il vous a donc demandé de mener l'enquête en toute discrétion.*
>
> *À présent, vous vous tenez toutes et tous devant la petite ferme de Joseph et Theresa, un couple de vieilles goules adorables qui n'ont pas pointé leur absence de nez au festival. Devant vous, la porte d'entrée de la maison en adobe gît, complètement fracassée, dans l'obscurité du seuil. Une musique entraînante et les bruits des festivités vous parviennent depuis le centre-ville, mais vous les entendez à peine : le vent siffle fort et annonce une tempête proche.*
>
> *De l'intérieur de la bâtisse ne s'élève que le silence.*

Après ce prologue, invitez les joueurs à présenter leur personnage. Posez à chacun et à chacune d'entre eux les questions suivantes :

- Sous quel nom connaît-on ton personnage en ville ?
- Tu tenais à quelque chose comme à la prunelle de tes yeux : de quoi s'agissait-il et comment l'as-tu perdu ?
- À quel moment t'a-t-on poussé dans tes derniers retranchements, et comment as-tu réagi ?
- À quoi ressemble ton personnage lorsqu'il observe l'épouvantable scène qu'il a sous les yeux, quelle est son attitude ?

Chaque fois qu'un joueur indique que son personnage est effrayé ou paranoïaque, ajoutez 2 PA à votre réserve.

Aucune lumière ne provient de la demeure : les PJ doivent donc allumer leur lampe-torche ou un autre dispositif s'ils souhaitent chercher des indices. Si l'un d'eux éclaire l'intérieur de la bâtisse, il aperçoit le désordre qu'il y règne. Si les PJ hésitent à entrer, ajoutez 2 PA à votre réserve et décrivez un bruit de verre qui se brise à l'intérieur de la maison.

LA SCÈNE DU CRIME

Lorsque les PJ entrent dans la maison, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *La petite bâtisse en adobe est sens dessus dessous. Dans le salon, le mobilier a été renversé et sur le sol sont éparpillés cadres brisés, simples bijoux et outils de ferme ensanglantés. Le bruit d'un égouttement, lent et régulier, vous attire vers une arche menant à une cuisine au charme désuet. Contre le mur, à côté de l'entrée de la cuisine, se trouve une vieille goule vêtue d'une chemise de nuit gorgée de sang. La peau putréfiée de son visage tombe en lambeaux et bat dans le vent. Une houe est plantée dans son sternum et la cloue au mur.*
>
> *Vous reconnaissez Theresa. Ses yeux glacés sont écarquillés par la peur et son menton tombe sur sa poitrine. Elle ne respire pas.*

Theresa a été tuée tandis qu'elle essayait d'apaiser son mari Joseph, en pleine crise psychotique. L'électricité de la demeure a été coupée : les PJ doivent donc utiliser leurs lampes-torches pour mener l'enquête. Permettez à chaque personnage de choisir laquelle des trois pièces il souhaite explorer : il doit alors effectuer un test de **PER + (Médecine**, **Science** ou **Survie**) de difficulté 0. Encouragez chaque joueur à expliquer comment il met sa compétence à profit pour chercher des indices.

Si un PJ réussit son test, laissez-le dépenser des PA pour **Obtenir des informations**. Si les PJ ne savent pas trop quelles questions poser, vous pouvez leur donner quelques pistes, voire leur dévoiler les réponses directement.

Le salon. Le salon est la pièce la plus saccagée de la maison ; visiblement, une lutte sans pitié y a eu lieu. Voici les réponses à quelques questions possibles :

- Les blessures sur le visage et les bras de Theresa sont importantes, signe qu'elle a farouchement défendu sa vie avant de finir empalée.
- Les photos contenues dans les cadres brisées ont toutes disparu. On ne les trouve nulle part dans la pièce.

La cuisine. La porte de derrière, dans la cuisine, est grande ouverte et cogne contre son cadre. La pièce en elle-même est assez propre et rangée, si ce n'est un tiroir dont on a renversé les ustensiles et les couteaux sur le sol.

- Des traces de pas ensanglantées partent du salon, traversent la cuisine et franchissent la porte de derrière. Leur forme suggère que la personne était pieds nus.
- Sous le plan de travail dont le tiroir a été retiré, on trouve un grand râtelier qui devait contenir une arme. Cette dernière a disparu.

La chambre. La chambre du couple est petite et simple. La porte coulissante du placard est ouverte. Sur le lit bien fait, on aperçoit des éclats de verre et des photos déchirées ou froissées.

- Sur un oreiller se trouve un pendentif en étain, en forme de cœur. Il renferme une petite photo du vieux Joseph, un sourire niais sur les lèvres. La photo dans l'autre rabat a été déchiquetée par un objet pointu : impossible de savoir ce qu'elle représentait.

Quand chaque PJ a eu l'occasion de chercher des indices dans l'une des pièces, un bruit assourdissant reconnaissable entre tous retentit du côté de la grange rouge derrière la maison : quelqu'un a tiré au fusil.

SCÈNE DEUX : LA GRANGE ROUGE

La grange située derrière la ferme est entourée de champs de goudrelles soigneusement entretenus. Sa large porte en bois est fermée, mais déverrouillée, et aucune fenêtre n'est visible. Si les PJ ont remarqué les traces de pas ensanglantés dans la cuisine, elles les conduisent directement à la grange.

Joseph se trouve dedans et pointe son fusil chargé sur quiconque passe la porte. Il ne répond pas aux PJ si ces derniers l'interpellent depuis l'extérieur de la grange, mais il commence à paniquer et son souffle se fait court : les PJ peuvent l'entendre en écoutant à la porte.

RENCONTRE 1–A : LE VIEUX JOSEPH

Lorsqu'un PJ ouvre la porte, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *La porte de bois de la grange coulisse dans un craquement quand, soudain, une détonation se fait entendre de l'intérieur. L'odeur de la poudre franchit l'ouverture et le vieux Joseph la suit. La goule est baignée par le clair de lune.*

Joseph effectue une attaque avec son fusil à double canon contre le PJ le plus visible à travers l'entrée de la grange. Résolvez l'attaque puis poursuivez :

> *La folie écarquille les yeux de Joseph, une grimace déforme sa bouche et dévoile ses dents et de la bave coule de la commissure de ses lèvres. Il porte plusieurs couches de vêtements les unes sur les autres : vestes sur pulls sur chemises… L'épaisseur de tissus divers impose une étrange allure, lente, à ses mouvements saccadés.*
>
> *Le cou de Joseph tressaille à deux reprises sur la droite et la goule hurle d'une voix fêlée : « Je ne la **connais** pas ! Je ne la connais pas ! Je… Je ne connais aucun d'vous ! » Il lève un fusil à double canon fumant.*

La perte de mémoire a entraîné chez Joseph une lourde amnésie qui l'a conduit à une crise psychotique. La frayeur et le déséquilibre qui se sont emparés de lui le poussent à agir de manière suicidaire. Il se bat jusqu'à la mort en concentrant ses attaques sur le personnage le plus proche de lui.

Goule

Niveau 2, Humain Mutant, Personnage Notable (34 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7	7	8	5	5	7	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	2	Mains nues	1
Armes légères *	1	Projectiles	2
Athlétisme	1	Réparation *	2
Discrétion	1	Survie *	3
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	16	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
110 kg	+1 🎲	2

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	Immunisée	0

ATTAQUES

- **Mains nues : FOR + Mains nues** (SR 8), 3 🎲 de dégâts balistiques
- **Fusil à double canon : AGI + Armes légères** (SR 10), 5 🎲 de dégâts balistiques Brutaux, De zone, portée C, Deux mains, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisée contre les radiations :** la goule réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'elle subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Goule :** les radiations soignent la goule. Elle récupère 1 PV par tranche de 3 points de dégâts de radiation qu'elle subit.
- **Au mépris du danger :** la goule subit 1 point de dégâts balistique qui ignore toute RD pour chaque complication qu'elle obtient. En revanche, lorsque la goule effectue une attaque et achète au moins 1 dé grâce à des PA, elle peut relancer 1d20.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, fusil à double canon, richesse 1

MAUVAISE FÊTE DES FONDATEURS !

Après cette rencontre, les PJ ne trouvent rien de particulier dans la grange. Ils peuvent continuer d'explorer la maison et récolter des informations à côté desquelles ils seraient passés. S'ils pillent les lieux, ils peuvent emporter les objets domestiques courants qu'ils souhaitent, ainsi que 5d20 capsules qui traînent ici et là.

Encouragez ensuite les joueurs à aller faire leur rapport à Jesse Pedigrue. Quand ils reviennent en ville, les festivités s'achèvent et leur commanditaire les attend avec inquiétude. La nouvelle semble lui porter un coup, il demande aux PJ de lui laisser un jour ou deux pour décider de ce qu'il va dire aux autres habitants : il ne veut surtout pas créer un ressentiment envers les goules en attisant la peur que ces dernières deviennent sauvages et massacrent leurs concitoyens.

Jesse implore les PJ de mener une enquête discrète en ville le lendemain, afin de découvrir si certains habitants ont remarqué quoi que ce soit d'étrange à propos du couple de vieilles goules. Il les quitte ensuite : les PJ sont livrés à eux-mêmes alors que la ville s'éteint pour la nuit.

Lorsque le groupe est prêt à entamer sa deuxième journée d'enquête, passez à l'*Acte 2 : L'enquête se corse*.

ACTE 2 : L'ENQUÊTE SE CORSE

Au cours de cet acte, les PJ explorent la ville et parlent à ses habitants. Vous pouvez facilement remplacer les lieux et les PNJ présentés dans la « Scène 1: Encore des problèmes » par des endroits et des personnages qui correspondent mieux à votre campagne et au cadre que vous avez établi.

Lorsque les PJ se retrouvent en ville le lendemain, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Au lendemain de la Fête des Fondateurs, l'ambiance en ville est aussi froide et pesante que le temps. Les premières gelées de l'hiver scintillent sur l'herbe et des nuages gris et bas aspirent les couleurs de tout ce qui se trouve dans leur ombre. Plusieurs habitants vous dévisagent et murmurent entre eux : visiblement, les rumeurs se répandent bel et bien comme une traînée de poudre.*
>
> *Jesse Pedigrue vous a chargés de discuter avec vos concitoyens pour essayer de découvrir ce qu'ils savent sur le comportement récent de Joseph et Theresa. Vous identifiez plusieurs endroits idéaux pour commencer votre enquête : le parc, le comptoir commercial et le bar.*

SCÈNE 1 : ENCORE DES PROBLÈMES

Joseph n'est pas le premier en ville à avoir subi une crise psychotique, certains habitants commencent à discerner un schéma. Au cours des précédentes semaines, plusieurs résidents du cru ont connu des pertes de mémoire qui ont entraîné une série d'étranges tragédies. L'enquête des PJ doit finir par les conduire à la clinique dans laquelle ils découvriront la cause des tracas de la ville. Quand les PJ pénètrent dans la clinique, passez à la « Scène 2 : Souvenirs volés ».

LE PARC

> *Les habitants du coin ont l'habitude de se retrouver près de la verdure et des fleurs du parc pour discuter, assis au bord de sa fontaine de marbre. Avec l'arrivée de l'hiver, aujourd'hui, les lieux sont moins bondés que d'habitude, mais vous apercevez plusieurs visages connus : vos concitoyens s'attardent au parc ou le traversent, vaquant à leurs occupations quotidiennes.*

Si les PJ parlent à un habitant, encouragez les joueurs et les joueuses à poursuivre le développement du cadre de la ville en leur demandant qui ils trouvent au parc. Faites décrire aux joueurs leurs interlocuteurs : à quoi ressemblent-ils ? Quel est leur travail ? Comment les connaissent-ils ? Prenez des notes tout au long de la scène.

Si un PJ souhaite avoir vent des rumeurs concernant les événements de la ville ou l'attitude récente de Joseph et de Theresa, il doit effectuer un test de **CHR + Discours** de difficulté 1. Invitez-le à poser des questions aux habitants et à dépenser des PA pour Obtenir des informations. Voici les réponses à quelques questions possibles :

- Personne n'a vu Joseph au marché depuis plusieurs semaines. Theresa apportait elle-même tous leurs biens et elle affirmait que Joseph ne se sentait pas très bien, ces derniers temps.
- La principale rumeur veut que Joseph soit devenu sauvage : Theresa le gardait donc enfermé chez eux afin que personne ne le découvre. Les habitants humains semblent particulièrement inquiets que leurs concitoyens goules « deviennent sauvages » et s'en prennent à eux.
- Le médecin de la ville a été aperçu en train de se rendre à la ferme de Joseph et Theresa, un soir, il y a quelques jours.

LE COMPTOIR COMMERCIAL

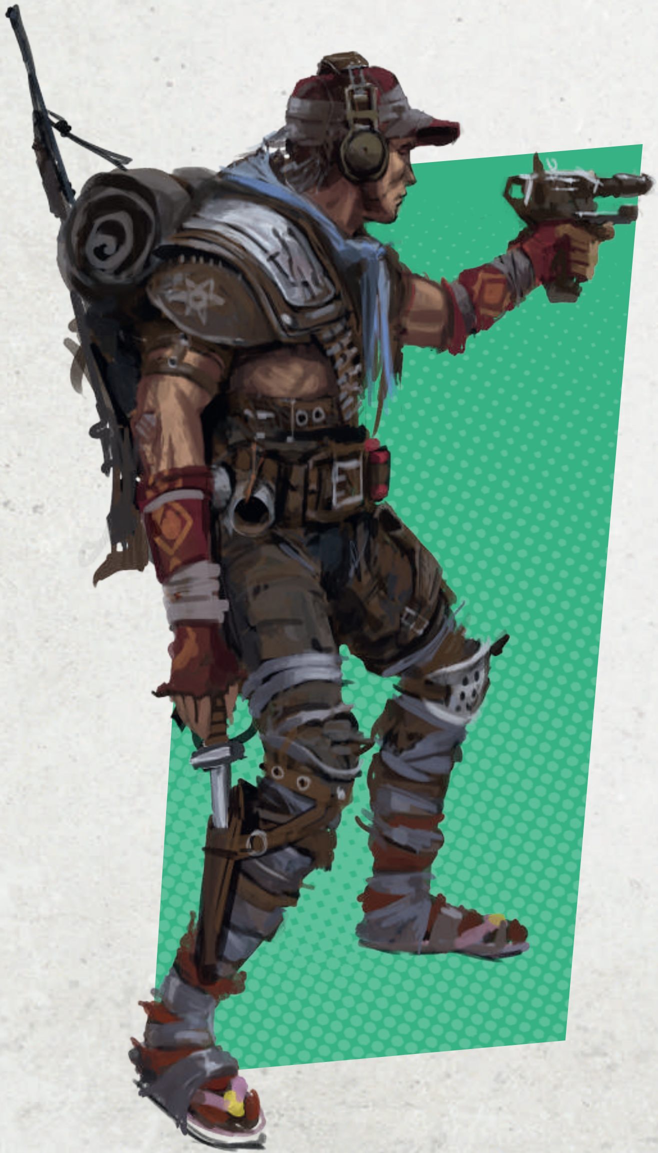
> *Le comptoir commercial est un bâtiment de taille moyenne, désolé, aux abords de la ville. Les récupérateurs et les commerçants venus d'autres communautés s'en servent de marché improvisé. La récente vague de froid et de tempêtes a mis à mal les affaires. Aujourd'hui, vous ne trouvez que deux individus au comptoir : son intendant et un récupérateur venu de Diamond City, une brute vêtue de cuir.*

Poursuivez le développement de votre cadre de jeu en demandant aux joueurs de décrire l'intendant en précisant son genre, de lui donner un nom et de vous expliquer la relation qu'entretient leur personnage avec lui.

Quand les PJ approchent des deux PNJ présents, une dispute éclate entre ces derniers : a priori, ils ne sont pas d'accord sur un paiement. Le récupérateur dégaine une arme à feu. Laissez aux PJ l'occasion d'empêcher le combat. Ils peuvent par exemple :

- Maintenir la paix, en effectuant un test de **CHR** + (**Troc** ou **Discours**) de difficulté 2.
- Menacer le récupérateur, en effectuant un test de **CHR** + (**Compétence d'arme** ou **Athlétisme**) de difficulté 2.
- Désarmer le récupérateur, en effectuant un test d'**AGI** + **Athlétisme** de difficulté 3.

Deux des PJ du groupe peuvent effectuer un unique test, après quoi, le récupérateur ouvre le feu avant d'essayer de prendre la fuite et de quitter la ville. Si les PJ choisissent d'attaquer en premier, ils agissent en premier dans cette rencontre.



Intendant

Niveau 4, Humain,
Personnage Notable (62 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	9	8	5	5

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	2	Mains nues	2
Armes légères	3	Réparation	1
Crochetage	1	Survie *	2
Discours *	3	Troc	4
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
15	13	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	—	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	2 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **Mains nues : FOR + Mains nues** (SR 8), 2 🎲 de dégâts balistiques
- **Pistolet automatique 10 mm : AGI + Armes légères** (SR 8), 3 🎲 de dégâts balistiques En rafale, portée C, cadence de tir 4, Combat rapproché, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Se lâcher :** une fois par combat, le marchand peut « se lâcher » et tirer une rafale de pistolet automatique 10 mm. Il ajoute alors la cadence de tir (4) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 7 🎲) et peut bénéficier de l'effet de dégâts En rafale sans dépenser de munitions.
- **Maître-commerçant :** lorsqu'il effectue un test de Troc en opposition, le marchand génère une réussite automatique en plus du résultat de son test.
- **Étal :** le marchand est accompagné d'une brahmine de bât ou tient une boutique. Il dispose de 6d20 capsules sur lui afin d'acheter des biens. Le MJ détermine ce que le marchand a à vendre.

INVENTAIRE

Tenue de nomade, pistolet automatique 10 mm, Richesse 6

Récupérateur

Niveau 2, Humain, Personnage Normal (17 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	5	6	5	5	6	4

COMPÉTENCES			
Armes de corps à corps	2	Mains nues	2
Armes légères *	2	Réparation	1
Athlétisme	1	Survie *	2
Discours	1	Troc	1
		(atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	11	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	—	—

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	0	0

ATTAQUES

- **Mains nues : FOR + Mains nues** (SR 6), 2 🎲 de dégâts balistiques
- **Machette : FOR + Armes de corps à corps** (SR 7), 3 🎲 de dégâts balistiques Perforants 1
- **Fusil à double canon : AGI + Armes légères** (SR 8), 5 🎲 de dégâts balistiques Brutaux, De zone, portée C, Deux mains, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aucune

INVENTAIRE

Vêtements de cuir, fusil à double canon, Richesse 1

Après la confrontation, les PJ peuvent discuter avec l'intendant et le récupérateur s'ils sont encore en vie et sur place. L'interrogatoire peut être calme ou menaçant : les PJ effectuent alors un test de (**CHR** ou **FOR**) **+ Discours** de difficulté 1. Si un PJ réussit ce test, il peut dépenser des PA pour Obtenir des informations.

Interroger l'intendant peut fournir les éclaircissements suivants :

- L'intendant jure n'avoir jamais vu le récupérateur auparavant, l'homme est simplement arrivé en affirmant que le marchand lui devait des capsules. L'intendant ne s'est pas laissé faire ; le récupérateur a alors pris la mouche et sorti son arme.
- L'intendant ne se souvient pas avoir déjà rencontré Theresa ou Joseph, bien que les PJ sachent que les fermiers échangeaient souvent leurs goudrelles ici.

Interroger le récupérateur peut fournir les éclaircissements suivants :

- Le récupérateur affirme que l'intendant lui doit des capsules. Il détient un reçu prouvant que le marchand lui doit encore la moitié du paiement pour une cargaison de Stimpaks.
- Le récupérateur avait l'habitude d'acheter des goudrelles à Joseph. La dernière fois qu'ils se sont vus, la goule ne l'a pas reconnu. Joseph avait l'air aussi confus que l'intendant aujourd'hui.

Libre aux PJ de résoudre le conflit du comptoir commercial comme ils le veulent. Un PJ qui essaie de diagnostiquer l'état de l'intendant peut effectuer un test d'**INT + Médecine** de difficulté 2. En cas de réussite, il parvient à déterminer que l'intendant semble souffrir d'une amnésie partielle. S'il en fait part au marchand, ce dernier est perdu, mais accepte de se rendre à la clinique après sa journée de travail.

LE BAR

> *L'intérieur du bar est décoré d'ampoules pendues à leur fil, d'antiques panneaux routiers, de juke-boxes hors service et de bien d'autres souvenirs d'une Amérique depuis longtemps disparue. Quand vous entrez, plusieurs habitants du coin sont accoudés au comptoir circulaire : ils profitent de leur temps libre ou noient leurs soucis au fond d'un verre. Derrière le bar, une seule personne est de service aujourd'hui : elle s'active d'un bout à l'autre, se lance dans de petites discussions et tente de répondre à toutes les demandes des clients assoiffés.*

Les PJ peuvent s'installer pour boire un coup, se détendre, parler entre eux de ce qu'ils ont déjà découvert ou discuter avec le serveur et les autres clients.

Les clients présents n'ont aucun ragot à partager concernant Joseph et Theresa, contrairement au serveur. Demandez aux joueurs de choisir le genre du barman, de décrire ce dernier et de lui donner un nom, puis de décider quelle relation leur alter ego entretient avec lui.

Le serveur veut bien partager ses potins, mais uniquement si les personnages acceptent de participer à un jeu à boire. Si un PJ descend un godet d'eau-de-vie et parvient ensuite à poser sa question sans bredouiller, le serveur lui répondra. S'il mange ses mots, le serveur ne répondra plus à aucune des questions de ce personnage. Chaque verre d'eau-de-vie coûte trois capsules (pourboire non compris !).

Après s'en être jeté un, un PJ doit réussir un test d'**END + Discours** de difficulté 1 pour parvenir à poser sa question. Chaque godet déjà enquillé augmente la difficulté de 1. Voici quelques informations intéressantes que peut partager le serveur :

- Ces derniers temps, Theresa s'arrêtait presque chaque jour au bar après sa journée de travail. Elle restait tard, buvait plus que de raison et semblait perturbée.
- Joseph est passé, il y a trois nuits de cela. Il ne savait pas où il était et il a sauvagement attaqué le médecin de la ville. Il l'a d'ailleurs presque tué, mais s'est enfui en hurlant avant de commettre l'irréparable.
- De nombreux clients se comportent de manière étrange, dernièrement, y compris le médecin de la ville. Le serveur pense qu'il s'agit d'une sorte de grippe ou de fièvre, « un truc bien vilain ».

SCÈNE 2 : SOUVENIRS VOLÉS

Lorsque les PJ entrent dans la clinique, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *La salle d'attente stérile de la clinique est entourée d'une porte sur un côté et d'un couloir menant à quatre pièces fermées par un rideau sur l'autre. Personne n'est assis derrière le comptoir de la réception, mais vous pouvez entendre de faibles pleurs venir du fond du corridor.*

À L'INTÉRIEUR DE LA CLINIQUE

Laissez libre cours aux PJ pour explorer la clinique. Chacune des salles d'auscultation contient un petit bureau en métal, des plateaux sur lesquels se trouvent deux Stimpaks, ainsi qu'un petit lit aux draps blancs.

Le bureau de la réception. Sur le bureau de la salle d'attente se trouvent plusieurs dossiers : le nombre de nouveaux cas de pertes de mémoire et de crises de comportement irrationnel qui frappent les habitants de la ville est alarmant.

Un coffre-fort est installé derrière le bureau et fermé à double tour. Un PJ peut crocheter la serrure grâce à un test de **PER + Crochetage** de difficulté 2. En cas de réussite, il met la main sur trois Mentats, deux Stimpaks et deux RadAway.

Salle 1. La salle est vide ; on l'a récemment nettoyée.

Salle 2. Le lit est occupé par un garçon de sept ans qui regarde le plafond d'un air absent. Ses yeux sont grand ouverts et dans le vague. Les PJ reconnaissent le fils d'un menuisier du coin. S'ils lui posent des questions, il évite leur regard et ne répond qu'un seul mot : « Qui ? ».

Salle 3. La salle est vide ; les draps du lit sont tachés de sang.

Salle 4. Le médecin de la clinique se trouve dans cette salle. Invitez les joueurs à décrire le médecin en spécifiant son genre, à lui donner un nom et à préciser quelles relations ils entretiennent avec lui.

Le médecin est en pleurs et serre un porte-bloc contre sa poitrine. Il semble extrêmement perturbé, et les PJ ont l'impression qu'il n'a pas dormi depuis plusieurs nuits. Quand ils lui adressent la parole, le médecin leur demande de le laisser tranquille. Afin de le convaincre

de parler, un PJ doit effectuer un test de (**CHR** ou **INT**) + **Discours** de difficulté 0 pour commencer par le calmer. En cas de réussite, invitez-le à dépenser des PA pour Obtenir des informations.

Voici les réponses à quelques questions qu'il est possible de poser au médecin :

- Joseph est le premier patient qu'il a traité pour des symptômes de perte de mémoire et de comportement irrationnel. Au cours des derniers jours, le médecin a dû gérer une dizaine de cas similaires qui ont conduit à de graves crises psychotiques, à des disparitions, à des meurtres, à des états catatoniques et à des suicides.
- Au début, le médecin pensait que ces symptômes étaient d'origine virale, compte tenu de leur fréquence exponentielle au cours des deux dernières semaines. Néanmoins, il a découvert qu'il s'agissait d'un effet secondaire d'un engin caché dans le générateur à fusion froide de la ville.
- Accéder à cet appareil sans détruire le générateur est impossible. L'unique espoir d'arrêter les effets néfastes réside dans l'extinction du générateur, seule source d'énergie capable d'alimenter les effets du kit de création *Jardin d'Éden* et de produire durablement de l'électricité. Par conséquent, l'éteindre revient à condamner à mort la communauté : ses habitants devraient aller vivre ailleurs.
- Le médecin a découvert que l'appareil caché transmet un signal à des coordonnées précises situées dans la nature environnante. Il ne sait pas à quoi sert ce signal ni ce qui se trouve au point de réception.
- À la fin de la conversation, le médecin semble perturbé. Il marmonne : « Mince, mince. Qu'est-ce que je faisais, déjà ? J'ai oublié. »

Si les PJ lui rappellent où ils se trouvent et ce qu'il se passe, le médecin admet être lui aussi victime de pertes de mémoire depuis quelques jours. Il leur donne son porte-bloc, sur lequel sont transcrites les notes sur ses patients et les coordonnées du signal. Il suggère aux PJ que, s'il existe un moyen de sauver la ville sans déplacer ses habitants, c'est sûrement en découvrant le but de ce signal qu'ils le trouveront.

RETOUR EN SALLE D'ATTENTE

Lorsque les PJ quittent la Salle 4 et reviennent dans la salle d'attente de la clinique, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Il y a quelqu'un dans la salle d'attente quand vous y revenez. Plusieurs habitants, vos amis, vos voisins, se dressent entre vous et la porte. Ils vous observent sortir du couloir avec un regard dépourvu d'émotions, des armes à la main.*
>
> *Parmi eux se trouvent Jesse Pedigrue. Il s'avance, penche légèrement la tête sur la gauche et lance d'une voix étrange, presque un murmure, que vous n'aviez jamais entendu auparavant : « Une petite danse ? »*
>
> *À l'unisson, Jesse et les habitants lèvent leurs armes et les pointent sur vous.*

RENCONTRE 2–1 : PETITS MEURTRES ENTRE AMIS

Décrivez les habitants à l'aide des notes que vous avez prises jusqu'ici au sujet des personnages dépeints par les joueurs et les joueuses. Les assaillants ne semblent pas reconnaître les PJ et leurs yeux ne trahissent aucune amitié, aucune empathie. Les habitants, dont Jesse, ont été remplacés par des copies synthétiques au service de l'infâme Institut.

Le plan de génie de l'Institut

L'Institut a infiltré la communauté des PJ et piraté l'appareil expérimental de Vault-Tec situé dans le générateur à fusion froide. L'engin dérobe les souvenirs des habitants et les envoie par signal à un complexe proche. Là-bas, l'Institut les télécharge afin de créer de meilleures copies synthétiques des résidents.

Le but de l'organisation est de remplacer toutes les personnes de la ville par des copies parfaites. L'Institut prévoit ensuite de transformer la communauté en un symbole d'espoir pour le Commonwealth, afin d'attirer d'autres humains et de les remplacer, eux aussi, par des synthés.

Les **copies synthétiques** sont aussi nombreuses que les PJ, si l'on inclut celle de **Jesse Pedigrue**. Au début de chaque round, vous pouvez dépenser 2 PA pour qu'une nouvelle copie entre dans la clinique et passe à l'attaque. Lorsqu'une copie est détruite, elle explose en une gerbe d'éclats de métal et d'étincelles. Décrivez la fusillade comme une scène de cinéma : chaque tir doit participer au carnage et à la destruction totale de la clinique.

À la fin du premier round de la rencontre, le médecin se précipite de la Salle 4 à la Salle 2 pour protéger le garçon catatonique.

Copie synthétique

Niveau 4, Synthétique Robotique, Créature Normale (31 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
6	5	2	2	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	11	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (tête, jambes, bras) ; 1 (buste)	3 (tête, jambes, bras) ; 2 (buste)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **Laser de l'institut : CORPS + Distance** (SR 8), 4 de dégâts énergétiques Brutaux, En rafale, portée M, cadence de tir 3, Combat rapproché, Imprécis
- **Matraque électrique : CORPS + Corps à corps** (SR 8), 5 de dégâts énergétiques, portée C

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le synthétique est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre les radiations :** le synthé réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le synthé réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre la peur :** le synthé ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.
- **Immunisé contre les maladies :** le synthé est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.

INVENTAIRE

- Arme laser de l'Institut (stimulateur de photons, canon amélioré), matraque électrique, 3d20 cellules à fusion, jambière de synthétique x2, brassard de synthétique x2, casque de synthétique x1

Pedigrue, double synthétique

Niveau 4, Humain,
Personnage Notable (62 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	7	7	6	6	7	5

COMPÉTENCES			
Armes à énergie *	3	Mains nues	1
Armes de corps à corps	2	Réparation	1
Athlétisme	2	Science *	3
Discours *	2	Survie	1
Discrétion	1	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
16	16	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
105 kg	—	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
1 (bras, jambes, buste)	1 (bras, jambes, buste)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **Mains nues : FOR + Mains nues** (SR 7), 2 de dégâts balistiques
- **Matraque étourdissante : FOR + Armes de corps à corps** (SR 8), 6 de dégâts énergétiques Étourdissants
- **Pistolet de l'institut modifié : PER + Armes à énergie** (SR 10), 3 de dégâts énergétiques Brutaux, En rafale, portée C, cadence de tir 3, Combat rapproché, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le synthé est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre les radiations :** le synthé réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le synthé réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre la peur :** le synthé ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.
- **Immunisé contre les maladies :** le synthé est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Synthétique de troisième génération :** le synthé peut se faire passer pour un humain et toute inspection permet de conclure qu'il est bien humain. Le synthétique de troisième génération ne peut être identifié comme tel qu'après sa mort, en récupérant son composant de synthétique. Lorsqu'il se fait passer pour une personne connue, le synthétique de troisième génération obtient un bonus de 2d20 pour imiter cette personne, y compris ses tics, ainsi que pour se souvenir de ses connaissances.
- **Se lâcher :** une fois par combat, le synthé peut « se lâcher » et tirer une rafale de pistolet de l'Institut modifié. Il ajoute alors la cadence de tir (3) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6) et peut bénéficier de l'effet de dégâts En rafale sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE

Vêtements résistants, pistolet de l'Institut modifié (stimulateur de photons), Richesse 2

À la suite de cette impressionnante fusillade, les habitants organiques de la ville se tournent vers les PJ pour savoir que faire et comment sauver la communauté. La paranoïa est grande, les gens craignent les copies synthétiques. Incitez les joueurs à décrire le reste de la journée, leur plan pour sauver la ville et avec qui ils discutent. Vous tenez là l'occasion rêvée d'interpréter des échanges entre les PJ et leurs concitoyens, qui plus est les joueurs ont la possibilité de prendre les rênes de la communauté de leur alter ego.

Si les PJ ne savent pas bien que faire ensuite, les habitants les encouragent à enquêter sur la source du signal. Les personnages peuvent se préparer au voyage en achetant de l'équipement et des armes standards: les marchands de la ville leur concèdent une ristourne de 25 %, compte tenu de la situation désespérée dans laquelle se trouvent les habitants. Une fois que les PJ sont prêts, ils ont une demi-journée de trajet pour atteindre les coordonnées que leur a données le médecin. Passez à « l'Acte 3: L'Institut ».

Il est possible que les PJ préfèrent abandonner la ville, faire déménager ses habitants ou même détruire le générateur et essayer de survivre sans la technologie du kit de création *Jardin d'Éden* ni leur source d'énergie. S'ils décident de ne pas enquêter aux coordonnées remises, passez directement à la conclusion de cette quête, en fin de chapitre.

ACTE 3 : L'INSTITUT

Au début de cet acte, les PJ atteignent leur destination, aux alentours de midi: les coordonnées découvertes par le médecin de la ville. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute:

> *Après une demi-journée de voyage à vous diriger vers les coordonnées remises par le médecin, vous arrivez en vue d'une construction située au milieu de nulle part et dont les impressionnantes fortifications contrastent avec la petite taille du complexe. De pâles herbes hautes ondulent dans la brise fraîche. Au-delà de l'enceinte se trouve un bâtiment en acier dépourvu de fenêtres. Une unique porte en métal, large, se découpe dans les murs. Plusieurs pillards armés semblent monter la garde à côté de cette entrée: ils discutent entre eux et se réchauffent près de quelques braseros improvisés dans des barils.*

SCÈNE 1 : EFFRACTION

Les PJ doivent se décider sur la marche à suivre pour pénétrer dans le bâtiment. Ils peuvent canarder les pillards pour se frayer un chemin par la porte ou se faufiler autour du bâtiment afin de trouver une autre entrée. S'ils abordent les copies synthétiques qui se font passer pour des Artilleurs à côté de la porte, celles-ci se montrent amicales et les laissent approcher, avant d'ouvrir le feu sans crier gare: passez à la « Rencontre 3–A: Les gardes synthétiques ».

À L'ANCIENNE !

Les synthés sont bien équipés pour repérer de loin les dangers potentiels. Les PJ peuvent néanmoins essayer de s'approcher suffisamment près pour porter une attaque-surprise. Pour cela, chaque PJ doit se placer discrètement à portée d'attaque en effectuant un test d'**AGI + Discrétion** de difficulté 1. Un PJ qui réussit ce test gagne le bénéfice d'une attaque-surprise lors de la rencontre suivante. En cas d'échec, les synthés ouvrent immédiatement le feu dès que le PJ se trouve à portée. Dans tous les cas, passez à la « Rencontre 3–A: Les gardes synthétiques ».

ENTRER EN DOUCE DANS L'ENCEINTE

S'approcher suffisamment du bâtiment pour chercher une autre entrée, et ce, sans se faire remarquer, s'avère délicat. Chaque PJ qui tente une approche furtive doit effectuer un test d'**AGI + Discrétion** de difficulté 1.

En cas de réussite, il peut chercher une autre entrée à l'aide d'un test de **PER + Réparation** de difficulté 2. Un PJ qui réussit ce test remarque que la bouche d'aération ouverte à l'angle du bâtiment est bien silencieuse et ne recycle aucun air. Elle est assez grande pour que même un super mutant puisse s'y faufiler.

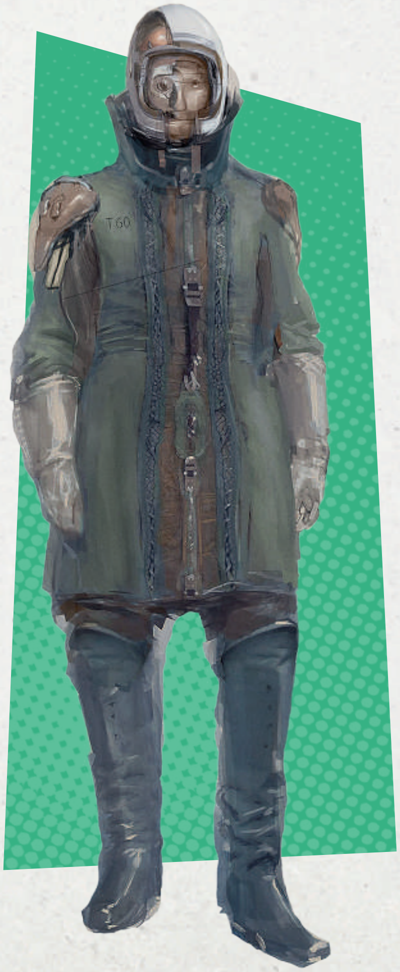
Lorsque tous les PJ ont réussi à s'approcher discrètement du bâtiment après avoir découvert cette entrée cachée, ils doivent encore y pénétrer en escaladant le mur sans attirer l'attention. Pour ce faire, chaque PJ doit réussir un test d'**AGI + Discrétion** de difficulté 2. Si tous réussissent, ils parviennent à se faufiler dans la conduite d'aération et à ressortir dans le bâtiment proprement dit. Passez à la « Scène 2 : Notre ville ».

Si un seul d'entre eux échoue à l'un des tests de Discrétion de cette partie, les gardes synthétiques le remarquent et ouvrent immédiatement le feu : passez à la « Rencontre 3–A : Les gardes synthétiques ».

RENCONTRE 3–A : LES GARDES SYNTHÉTIQUES

Les **synthétiques marcheurs** sont bien mieux équipés que les copies combattues par les PJ en ville. Ils combattent à mort afin d'empêcher les humains d'entrer dans le bâtiment secret de l'Institut. Le nombre de gardes est égal à la moitié du nombre de PJ (arrondi au supérieur). Dès le début du combat, une alarme silencieuse se déclenche dans le bâtiment et alerte le responsable scientifique de l'intrusion. Vous pouvez dès lors ajouter, au début de chaque round, de nouveaux gardes synthétiques à la rencontre, en dépensant 3 PA par garde synthétique.

Comme auparavant, lorsqu'un synthé est détruit, il explose en une gerbe de métal et d'étincelles. Après le combat, les PJ sont libres d'entrer dans le bâtiment.



Synthétique marcheur

Niveau 7, Synthétique Robotique, Créature Normale (52 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
6	6	4	4	3

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
13	12	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
3 (toutes)	3 (toutes)	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **Laser de l'institut : CORPS + Distance** (SR 10), 6 🎲 de dégâts énergétiques Brutaux, En rafale, portée M, cadence de tir 3
- **Matraque électrique : CORPS + Corps à corps** (SR 10), 5 🎲 de dégâts énergétiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le synthétique marcheur est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre les radiations :** le synthétique marcheur réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le synthétique marcheur réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre la peur :** le synthétique marcheur ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.
- **Immunisé contre les maladies :** le synthétique marcheur est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Se lâcher :** une fois par combat, le synthétique marcheur peut « se lâcher » et tirer une rafale de laser de l'Institut modifié. Il ajoute alors la cadence de tir (3) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 9 🎲) et peut bénéficier de l'effet de dégâts En rafale sans dépenser de munitions.

INVENTAIRE

Arme laser de l'Institut, matraque électrique, 3d20 cellules à fusion, solide casque de synthétique x1, solide plastron de synthétique x1, solide jambière de synthétique x2, solide brassard de synthétique x2

SCÈNE 2 : NOTRE VILLE

Lorsque les PJ entrent dans le bâtiment, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Vous ne vous attendiez pas du tout à ce que vous découvrez dans le bâtiment. Le plafond brille d'une lumière naturelle pourtant artificielle qui éclaire et réchauffe une unique grande salle. Au centre de la pièce se dresse une imposante machine hélicoïdale dont les lumières clignotantes vous semblent venir d'un autre monde. Autour de l'installation, vous découvrez l'herbe fleurie et les édifices du parc de votre ville, reproduits à la perfection, jusqu'aux noms des amoureux gravés dans l'écorce d'un arbre. Au sein du faux parc, vaquant à leurs occupations ou discutant comme si tout était normal, se trouvent plusieurs copies de personnes que vous connaissez.*
>
> *Alors que vous réalisez à peine la vue, perturbante, qui s'offre à vous, une voix calme et nasale s'élève derrière vous. « Je constate que vous avez découvert mon petit miracle. Ah, merveilleux. ». Le petit vieux qui s'adresse à vous semble faible. Il porte une blouse propre et tient d'une main un mini-ordinateur.*
>
> *Il tousse deux fois et fait un geste de la main en direction du faux parc. « Je suis l'un des responsables scientifiques de l'Institut. Suivez-moi, mes amis, je vous en prie ! Laissez-moi vous faire visiter. Je pense que vous trouverez mon travail… absolument fascinant. »*

Le responsable scientifique de ce centre de l'Institut a travaillé sans relâche pour donner vie à la vision peu réjouissante qu'a cette faction de l'ombre pour le futur. Bien qu'il soit humain, il méprise en secret ses congénères et leur préfère sans conteste ses « créations parfaites ». En revanche, il a tout à fait conscience de la menace que représentent les PJ pour son projet, lequel se trouve encore dans sa phase préliminaire. Au lieu d'ordonner à ses copies de passer à l'attaque, il les laisse à leur petite vie de formation et invite les intrus à découvrir son travail. S'ils refusent, il semble déçu et lance ses copies à l'attaque, ce qui déclenche la « Rencontre–3B : À notre image ».

UN MARCHÉ DIABOLIQUE

Si les personnages acceptent l'offre du responsable scientifique de leur faire visiter le centre, ils découvrent qu'il s'agit d'une copie parfaite de leur parc municipal. Utilisez les notes que vous avez prises au cours des scènes précédentes, ainsi que les historiques des PJ, pour créer une inconfortable scène de déjà-vu lorsque les personnages découvrent le centre et ses copies.

Le responsable scientifique conduit le groupe sur le côté de la salle et révèle des copies des PJ en personne. Elles ne sont pas finies : il leur manque des souvenirs complets. Elles déambulent sans but, comme des zombies, et ne sortent de leur hébétude que pour prendre un air horrifié si leur modèle leur adresse la parole. Après cette découverte, le responsable scientifique explique aux PJ le plan de génie de l'Institut : l'humanité est au bord de l'extinction, mais les copies synthétiques permettront à son âme de perdurer dans des corps cybernétiques capables de survivre aux retombées nucléaires, aux radiations et à toutes les monstrueuses menaces qui peuplent le monde.

Après avoir présenté son travail aux personnages, le responsable scientifique leur fait une offre simple : abandonner la ville et déménager ses habitants ailleurs, mais en laissant derrière eux le kit de création *Jardin d'Éden* et son générateur. Il promet de récupérer cette technologie et de quitter le Commonwealth pour mener à bien sa grandiose expérience dans une autre zone du pays. Le responsable scientifique est prêt à faire quelques compromis, mais ne permettra pas aux PJ d'endommager les copies ou de rester dans leur ville.

Si les PJ refusent le compromis ou passent à l'attaque, passez à la « Rencontre–3B : À notre image ». S'ils concluent un marché avec le responsable scientifique, ce dernier leur permet de quitter les lieux, et vous pouvez passer à la « Conclusion ».

RENCONTRE–3B : À NOTRE IMAGE

Insistez sur la terreur que ressentent les PJ à combattre des copies synthétiques d'eux-mêmes, de leurs amis et de leurs voisins. Le nombre de **copies synthétiques** est égal au double du nombre de PJ, y compris leurs propres copies. Lorsque vient son tour, le responsable scientifique tente de fuir l'installation ; si personne ne l'arrête avant la fin de son troisième tour, il s'échappe dans la nature.

Synthé incomplet

Niveau 2, Synthé Robotique,
Créature Normale (31 PE)

CORPS	ESPRIT	CÀC	DISTANCE	AUTRE
5	4	2	1	1

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
8	9	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	Immunisé	Immunisé

ATTAQUES

- **Mains nues : CORPS + Corps à corps** (SR 7), 2 🎲 de dégâts balistiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le synthé est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre les radiations :** le synthé réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.
- **Immunisé contre le poison :** le synthé réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre la peur :** le synthé ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.
- **Immunisé contre les maladies :** le synthé est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.

INVENTAIRE

- **Récupération :** il est possible de récupérer 2 🎲 composants peu fréquents sur un synthé incomplet.

Responsable scientifique

Niveau 2, Humain,
Personnage Notable (34 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	7	6	6	8	5	6

COMPÉTENCES			
Armes à énergie *	1	Réparation *	2
Discours	1	Science *	4
Discrétion	1	Survie	1
Explosifs	1	Troc	1
Médecine	2	*(* atout personnel)*	

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
14	14	1

CHARGE MAXIMALE	BONUS CÀC	PTS DE CHANCE
100 kg	–	3

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
0	0	0	0

ATTAQUES

- **Mains nues : FOR + Mains nues** (SR 5), 2 🎲 de dégâts balistiques
- **Pistolet de l'institut : PER + Armes à énergie** (SR 9), 3 🎲 de dégâts énergétiques En rafale, portée C, cadence de tir 3, Combat rapproché, Imprécis

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Se lâcher :** une fois par combat, le responsable scientifique peut « se lâcher » et tirer une rafale de pistolet de l'institut. Il ajoute alors la cadence de tir (3) aux dégâts de son arme pour cette seule attaque (pour un total de 6 🎲) et peut bénéficier de l'effet de dégâts En rafale sans dépenser de munitions.
- **Protégez-moi ! :** le responsable scientifique peut dépenser 1 point de chance pour augmenter sa défense de +2 lorsqu'il est attaqué et se trouve dans la même zone qu'au moins un synthé robotique.

INVENTAIRE

Blouse, pistolet de l'Institut, kit de réparation de robot, Stimpak, dose de Mentats, Richesse 3

Les synthés de première génération évoluent en général par groupe de quatre ou plus dans les zones protégées par l'Institut ou sous contrôle de ce dernier. Ils sont humanoïdes, mais la plupart ne possèdent même pas de peau synthétique : ils ressemblent donc souvent à de terrifiantes caricatures robotiques, dotées de mécanismes là où devraient se trouver des organes, et de barres de métal à la place des os. Bien qu'intelligents et parfaitement capables de se battre, ils ne disposent pas de l'intelligence supérieure dont font preuve les synthés de troisième génération.

Copies synthétiques

Niveau 4, Synthé Robotique,
Créature Normale (31 PE)

CORPS	ESPRIT
6	5

CÀC	DISTANCE	AUTRE
2	2	2

PV	INITIATIVE	DÉFENSE
10	11	1

RD BAL.	RD ÉNERG.	RD RAD.	RD POIS.
2 (tête, jambes, bras) ; 1 (buste)	3 (tête, jambes, bras) ; 2 (buste)	Immunisée	Immunisée

ATTAQUES

- **Laser de l'institut : CORPS + Distance** (SR 8), 4 de dégâts énergétiques Brutaux, En rafale, portée C, cadence de tir 3, Combat rapproché, Imprécis
- **Matraque électrique : CORPS + Corps à corps** (SR 8), 5 de dégâts énergétiques

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Robot :** le synthé est un robot. Il est immunisé contre les effets de la faim, de la soif et de la suffocation. Il est également immunisé contre les dégâts de radiation et de poison. Cependant, les machines ne peuvent pas consommer de nourriture, de boissons ou d'autres consommables, elles ne guérissent pas naturellement et la compétence Médecine ne permet pas de les soigner. Les dégâts qu'elles subissent doivent être réparés (cf. page 34).
- **Immunisé contre les radiations :** le synthé réduit à 0 tous les dégâts de radiation qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par des radiations.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immunisé contre le poison :** le synthé réduit à 0 tous les dégâts de poison qu'il subit et ne peut subir aucun dégât ou effet infligé par du poison.
- **Immunisé contre la peur :** le synthé ne peut jamais être intimidé ou menacé. Il ignore ou attaque quiconque tente de l'intimider ou de le menacer.
- **Immunisé contre les maladies :** le synthé est immunisé contre les effets de toutes les maladies, dont il ne présentera jamais les symptômes.
- **Synthétique de troisième génération :** le synthé peut se faire passer pour un humain, et toute inspection permet de conclure qu'il est bien humain. Le synthétique de troisième génération ne peut être identifié comme tel qu'après sa mort, en récupérant son composant de synthétique. Lorsqu'il se fait passer pour une personne connue, le synthétique de troisième génération obtient un bonus de 2d20 pour imiter cette personne, y compris ses tics, ainsi que pour se souvenir de ses connaissances.
- **Sosie :** certaines de ces copies synthétiques sont les sosies des PJ ! Remplacez les attaques de ces copies par les armes qu'utilise le PJ qu'ils imitent. De plus, un sosie obtient +1 en défense contre les attaques de son modèle : attaquer quelqu'un qui vous ressemble comme deux gouttes d'eau est bien perturbant !

INVENTAIRE

Arme laser de l'Institut (stimulateur de photons, canon amélioré), matraque électrique, 3d20 cellules à fusion, jambière de synthétique x2, brassard de synthétique x2, casque de synthétique x1

Les PJ peuvent vouloir prendre pour cible le noyau de données au centre de la pièce, lequel télécharge en ce moment même les souvenirs des habitants. L'appareil dispose d'une défense de 2 et de 15 points de vie. Si les PJ parviennent à le détruire, l'énorme explosion qui en résulte inflige 5 de dégâts énergétiques à quiconque se trouve dans la même zone. Après sa destruction, les copies synthétiques fonctionnent de façon imprévisible et ne peuvent attaquer les personnages que si vous dépensez 1 PA. Si vous ne le faites pas, les copies se figent de manière sinistre, dans la position qu'elles avaient après leur dernière action.

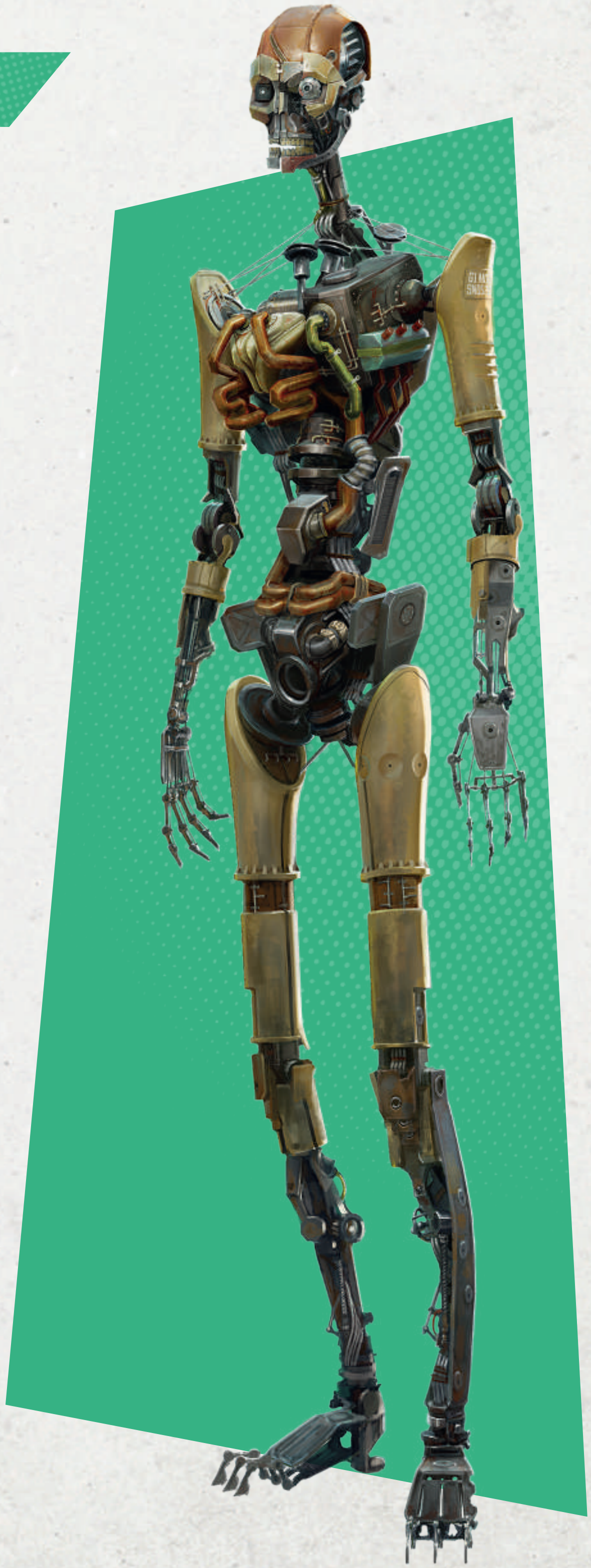
Détruire le noyau de données coupe le signal qui volait les souvenirs des habitants et met un point final à la menace qui planait sur la ville.

CONCLUSION

Si les PJ acceptent le marché du responsable scientifique, ils peuvent revenir en ville et essayer de convaincre leurs concitoyens de se disperser et se mettre en quête d'un nouveau foyer dans le Commonwealth. Néanmoins, de nombreux habitants refusent de partir. Quiconque reste sur place, y compris les PJ, continue de perdre ses souvenirs et finit par devenir fou : à terme, la ville sombre dans le chaos et la violence.

Si les PJ ne détruisent pas le noyau de données, ils peuvent malgré tout empêcher leurs concitoyens de perdre la mémoire en éteignant ou en ruinant le générateur à fusion froide. Ils deviennent alors des ennemis mortels de l'Institut, et les copies synthétiques des habitants assiègent la ville : un combat à grande échelle attend la communauté.

Si les PJ détruisent le noyau de données du centre et empêchent la ville de sombrer dans la folie, l'influence de l'Institut sur la région s'en trouve affaiblie, mais ce n'est que de courte durée. Les personnages doivent gérer la ville, ainsi que la paranoïa de ses habitants : ces derniers pensent en effet que des copies synthétiques peuvent les remplacer à tout instant. Les PJ peuvent se mettre en quête d'alliés pour s'en prendre à l'Institut, ce qui peut les conduire à rencontrer la Confrérie de l'Acier ou le Réseau du Rail.



★ Chapitre Douze ★

APPENDICES

INDEX . . 420
FICHES DE PERSONNAGE . . 428

Chapitre Douze

APPENDICES

INDEX

- Abri 38
- Abri 111 .... 254, 265
- Abri 114 .... 255, 296
- Abri 75 .... 252, 269
- Abri 81 .... 253, 271
- Abri 95 .... 254, 276
- Achat de rangs de compétence 58
- Acheter des dés sans PA 19
- Actions 25
- Actions capitales 26
- Actions de soins en combat 33
- Actions mineures 25
- Aide 16
- Améliorations d’armures 136
- Aptitudes 49, 59
  - Ami des animaux 59
  - Amphibie 59
  - Antiradiations 60
  - Armurier 60
  - Barbare 60
  - Barycentre 60
  - Beau parleur 60
  - Blitz 60
  - Boyaux plombés 60
  - Bricolage 61
  - Canaille 61
  - Canigou 61
  - Chasseur 62
  - Chimie 62
  - Chirurgien de la chevrotine 62
  - Cible mouvante 62
  - Cogneur 62
  - Commandant laser 62
  - Commando 62
  - Compréhension 62
  - Concerto de conserves 62
  - Coups super critiques 63
  - Dégainage rapide 63
  - Dénicheur de trésors 63
  - Énergie solaire 63
  - Entomologiste 63
  - Exercice 63
  - Expert en démolition 63
  - Expert en robotique 63
  - Fana d’armes 64
  - Fana de capsules 64
  - Fantôme 64
  - Farfouilleur 64
  - Farmer la Pharma 64
  - Fêtard / Fêtarde 64
  - Finesse 64
  - Force de frappe 65
  - Forgeron 65
  - Frappe perforante 65
  - Fusilier 65
  - Fusion 65
  - Guérison rapide 65
  - Guérisseur 65
  - Ho-hisse ! 65
  - Homme / Femme d’action 66
  - Infiltrateur 66
  - Infirmier 66
  - La taille compte 66
  - Locomotive 66
  - Mains lestes 66
  - Maître-voleur 66
  - Marchand de sable 67
  - Métabolisme rapide 67
  - Mystérieux étranger 67
  - Nature audacieuse 67
  - Nature prudente 67
  - Ninja 67
  - Nyctalope 67
  - Paume paralysante 68
  - Physicien nucléaire 68
  - Pickpocket 68
  - Pied léger 68
  - Pirate 68
  - Pisteur 69
  - Pistolero 69
  - Poing de fer 69
  - Poussée d’adrénaline 69
  - Présence terrifiante 69
  - Pyromane 69
  - Rage de nerd ! 69
  - Ragoût de serpent 69
  - Recycleur 70
  - Réfracteur 70
  - Reins d’acier 70
  - Résistance chimique 70
  - Ricochet 70
  - Robustesse 70
  - Sanguinaire 70
  - Scientifique 70
  - Sens affûtés 71
  - Sniper 71
  - Source d’inspiration 71
  - Spécialité bonus ! 71
  - Squelette adamantin 71
  - Studieux 71
  - Tire-au-flanc 71
  - Tir groupé 72
  - Tonton flingueur 72
  - Tueur 72
  - Tueur en série 72
  - Vendeur de Junktown 72

  - Gigolo / Veuve noire 72
  - Visée stable 72
  - Vitalité 73
- Arcjets Systems 235
- Armes à distance aléatoires 204
- Armes à énergie 101
  - Arme laser 103
  - Arme plasma 103
  - Laser de l’Institut 102
  - Mousquet laser 102
  - Pistolet Gamma 104
- Armes de corps à corps 111, 205
  - Batte de baseball 114
  - Canne 117
  - Clé serre-tube 115
  - Couteau de combat 112
  - Cran d’arrêt 114
  - Démonte-pneu 117
  - Épée 112
  - Éventreur 113
  - Flambeur 113
  - Gant de boxe 117
  - Gantelet d’écorcheur 118
  - Machette 113
  - Masse 116
  - Matraque 116
  - Planche 114
  - Poing américain 118
  - Poing assisté 118
  - Queue de billard 115
  - Rouleau à pâtisserie 115
  - Super masse 116
  - Tuyau de plomb 115
- Armes de corps à corps aléatoires 205
- Armes légères 95
  - Arme à verrou de fortune 98
  - Arme de fortune 98
  - Carabine de combat 97
  - Fusil à clous 98
  - Fusil à double canon 98
  - Fusil d’assaut 96
  - Fusil de chasse 97
  - Fusil de combat 98
  - Fusil de Gauss 97
  - Mitraillette 97
  - Pistolet .44 96
  - Pistolet 10 mm 96
  - Pistolet à seringues 98
  - Pistolet lance-fusées 96
  - Revolver de fortune 98
- Armes lourdes 106
  - Fat Man 107
  - Incinérateur lourd 107
  - Junk Jet 107
  - Lance-flammes 108
  - Lance-missiles 108
  - Laser Gatling 109
  - Minigun 110
- Armure de super mutant et armure de robot ... 122, 146
- Armures 130
- Armures assistées 137
  - Armures assistée de pillard 139
  - Armures assistée T-45 140
  - Armures assistée T-51 141
  - Armures assistée T-60 142
  - Armures assistée X-01 143
  - Châssis d’armure 138
- Armures aléatoires 201
- Armures de robot 146
  - Armure d’usine 147
  - Armure de stockage d’usine 147
  - Blindage Mister Gutsy 147
  - Blindage standard 147
  - Châssis actif 148
  - Châssis hydraulique 148
  - Châssis voltaïque 148
  - Plaque de base 147
  - Plaque dentelée 148
  - Plaque néfaste 148
  - Plaque toxique 148
- Armures ombrées 133
- Atouts personnels 47, 58
- Attaquer 27
- Attributs S.P.E.C.I.A.L. 42
  - Agilité (AGI) 43
  - Chance (CHA) 43
  - Charisme (CHR) 43
  - Endurance (END) 42
  - Force (FOR) 42
  - Intelligence (INT) 43
  - Perception (PER) 42
- Au sol 25
- Augmenter les dégâts 29
- Augmenter ses attributs 58
- Autres consommables 170
  - Diffuseur à Stimpak 170
  - Kit de réparation de robot 170
  - Stealth Boy 171
- Babioles 80
- Babioles (Chance) 21
- Babioles personnelles 80
- Bizarreries aléatoires des Terres désolées 306
- Blessures 32
- Boissons 160, 203
  - Bière 161
  - Boisson rafraîchissante 161
  - Bourbon 161
  - Eau de vie 161
  - Eau purifiée 161
  - Eau sale 162
  - Gnôle des Terres désolées 162
  - Jus de fruit mutant 162
  - Jus de goudrelle 162
  - Jus de melon 162
  - Jus de pomate 162
  - Lait de brahmine 162
  - Nuka Cherry 162
  - Nuka Cola 162, 203
  - Nuka Cola Quantum 163
  - Poche de sang 163
  - Poche de sang luminescent 163
  - Rhum 163
  - Sang irradié 163
  - Vin 163
  - Vodka 163
  - Whisky 163
- Boissons aléatoires 203
- Boissons et nourritures irradiées 149
- Bric-à-brac 181, 208
- Butin 200
- Cadence de tir 89
- Canigou 62
- Capsules 84
- Capsules supplémentaires en fonction du niveau de départ 81
- Cartographier l’environnement 36

- Casser des trucs . . . 31
- Chaîne de Cohésion (trait) . . . 51
- Chance . . . 20
- Charge maximale . . . 47, 74
- Combat . . . 24
- Commonwealth . . . 265
  - Abri 111 . . . 265
  - Abri 114 . . . 296
  - Abri 75 . . . 269
  - Abri 81 . . . 271
  - Abri 95 . . . 276
  - Aéroport de Boston . . . 274
  - Agence de détective Valentine . . . 290
  - Amphithéâtre Charles View . . . 292
  - Antre de la Mémoire . . . 297
  - Appartements de Lexington . . . 268
  - Auberge de l’Abri . . . 291
  - Back Bay . . . 293
  - Base de l’armée . . . 302
  - Beacon Hill . . . 294
  - Bibliothèque publique de Boston . . . 294
  - Boston Common . . . 296
  - Boston Harbor . . . 299
  - Brasserie Beantown . . . 272
  - Brasserie Gwinnett . . . 301
  - Bunker Hill . . . 283
  - Bunker Hill . . . 302
  - Bureaux d’Atlantic . . . 276
  - Cabot House . . . 294
  - Cambridge . . . 280
  - Camp de récupérateurs . . . 284
  - Centrales électriques . . . 302
  - Centre de convalescence de Sandy Coves . . . 273
  - Centre hospitalier Milton . . . 279
  - Centre nord du Commonwealth . . . 268
  - Chapelle de toutes les confessions . . . 285
  - Charlestown . . . 283
  - Chem-I-Care . . . 287
  - Chez Bobbi . . . 297
  - Choice Chops . . . 286
  - College Square . . . 281
  - Colonie . . . 302
  - Commissariat de Cambridge . . . 281
  - Commonwealth Weaponery . . . 287
  - Concord . . . 266
  - Côte du Commonwealth . . . 272
  - Covenant . . . 269
  - Cratère d’Atome . . . 276
  - Cratère de Cambridge . . . 280
  - Daisy’s Discounts . . . 297
  - Décharge . . . 302
  - Diamond City . . . 285
  - Drumline Diner . . . 266
  - Dunwich Borers . . . 272
  - Easy City Downs . . . 274
  - Échangeur de Mass Pike . . . 271
  - École . . . 285
  - Égouts des Fens . . . 291
  - Égouts des Fens . . . 302
  - Épave de l’U.S.S. Riptide . . . 285
  - Épaves d’aéronefs . . . 302
  - Esplanade . . . 292
  - Étang du Cygne . . . 296
  - Ferme . . . 302
  - Fermes des Abernathy . . . 265
  - Financial District . . . 296
  - Fort Hagen . . . 270
  - Galerie de Pickman . . . 295
  - General Atomics Galleria . . . 269
  - Goodneighbor . . . 296
  - Graygarden . . . 271
  - Grotte . . . 303
  - Hallucigen Inc. . . . 293
  - Hardware Town . . . 291
  - Hôpital . . . 303
  - Hôtel Rexford . . . 297
  - Hubris Comics . . . 293
  - Immeuble de bureaux . . . 303
  - Jamaican Plain . . . 279
  - Kill or Be Killed . . . 297
  - La Fosse . . . 299
  - Le Château . . . 300
  - Le Shamrock . . . 299
  - Les Fens . . . 284
  - Lexington . . . 265, 268
  - Libertalia . . . 273
  - Maison coloniale . . . 286
  - Malden . . . 270
  - Marbre . . . 285
  - Marché de Diamond City . . . 286
  - Mega Surgery Center . . . 288
  - Mer Luminescente . . . 275
  - Métro . . . 304
  - Musée . . . 304
  - Musée de la Liberté . . . 267
  - Musée de la Sorcellerie . . . 273
  - Mystic Pines . . . 266
  - Natick . . . 275
  - Nord-ouest du Commonwealth . . . 265
  - North End . . . 295
  - Ouest du Commonwealth . . . 270
  - Parc . . . 304
  - Place des Artilleurs . . . 277
  - Postal Square . . . 298
  - Poste de police . . . 304
  - Power Noodles . . . 289
  - Prydwen . . . 274
  - Publick Occurrencies . . . 290
  - QG du Réseau du Rail . . . 295
  - Quai . . . 304
  - Quincy . . . 277
  - Radio de Diamond City . . . 290
  - Red Rocket . . . 304
  - Réserve fédérale de rations . . . 270
  - Restaurant . . . 304
  - Ruines . . . 304
  - Ruines de Quincy . . . 277
  - Ruines du C.I.T., L’Institut . . . 281
  - Salem . . . 272
  - Sanctuary Hills . . . 265
  - Science! Center . . . 285
  - Siège régional de Vault-Tec . . . 294
  - Site de surveillance . . . 276
  - Site d’écrasement d’OVNI . . . 271
  - Sous-sol de Fallon’s . . . 287
  - South Boston . . . 300
  - Spectacle Island . . . 279
  - Starlight Drive-In . . . 266
  - Station Andrew . . . 301
  - Station satellite . . . 304
  - Stationnement de Milton . . . 279
  - Super salon de Kathy et John . . . 288
  - Super-Duper Mart . . . 268
  - Surplus de Diamond City . . . 287
  - Swatters . . . 290
  - Theatre District . . . 299

  - Tour radio 305
  - Trinity Plaza 293
  - Trinity Tower 293
  - Troisième Rail 298
  - Tunnel de Mass Pike est et ouest 277
  - U.S.S. Constitution 283
  - University Point 300
  - Usine 305
  - Usine d'assemblage Corvega 270
  - Usine General Atomics 301
  - Vieux Parlement 297
  - Vol Skylanes 1665 276
  - West Rowbury 278
  - Yangtze 300
- Compétences 44
  - Armes à énergie 44
  - Armes de corps à corps 44
  - Armes légères 45
  - Armes lourdes 45
  - Athlétisme 45
  - Crochetage 45
  - Discours 45
  - Discrétion 45
  - Explosifs 45
  - Mains nues 46
  - Médecine 46
  - Pilotage 46
  - Projectiles 46
  - Réparation 46
  - Science 46
  - Survie 46
  - Troc 47
- Complications 15, 313
- Complications des armes 96, 102
  - Clic 96, 106
  - Coincé 112
  - Dégâts collatéraux 120
  - Faille dans la garde 112, 119
  - Faux mouvement 119
  - Gaspillage 96, 102, 106
  - Gros recul 106
  - Lancer imprécis 120
  - Oups 120
  - Pétard mouillé 120
  - Ricochet 96
  - Surchauffe 102
  - Usure 96, 102, 106, 112
- Complications des armes à énergie 102
- Complications des armes de corps à corps 112
- Complications des armes légères 96
- Complications des armes lourdes 106
- Complications des explosifs 120
- Complications des projectiles 119
- Conditions environnementales 38
- Conserver des points d'action 19
- Consommables 149
- Convalescence 35
- Coup de bol (Chance) 20
- Coups critiques et blessures 32
- Coût 91
- Création de personnage (résumé) 50
- Créer un personnage 50
- Curiosités et objets de valeur aléatoires 207
- Défense 48, 74
- Dégâts au corps à corps 48, 74
- Dégâts de radiation 31
- Dégâts et blessures 32
- Dépendance au Nuka Cola 162
- Dépense des Points d'Action du meneur 315
- Déplacement dans les zones 37
- Dés de combat 29
- Devises 84
- Difficulté 14, 312
- Difficulté 0 15, 313
- Difficulté des tâches 312
- Disponibilité 85
- Distances et portées 37
- Doué (trait) 56
- Drogues 164, 204
  - Addictol 166
  - Antibiotiques 166
  - Baume de soin 166
  - Bave de scrito 166
  - Buffjet 166
  - Buffout 166
  - Bufftats 166
  - Calmex 166
  - Daddy-O 166
  - Daytripper 167
  - Fureur 167
  - Jet 167
  - Jet Fuel 167
  - Med-X 167
  - Mentats 167
  - Mentats fruits rouges 168
  - Mentats orange 168
  - Mentats raisin 168
  - Overdrive 168
  - Psycho 168
  - Psychobuff 168
  - Psycho Jet 168
  - Psychotats 169
  - RadAway 169
  - Rad-X 169
  - Stimpak 169
  - Super Stimpak 170
  - Ultra Jet 170
  - X-Cell 170
- Drogues aléatoires 204
- Dunwich Borers LLC 233, 272
- Éducation (trait) 56
- Effets de dégâts 30, 88
  - Brutal 30, 88
  - De zone 30, 88
  - Destructeur 30, 88
  - En rafale 30, 89
  - Étourdissant 30, 89
  - Perforant 30, 89
  - Persistant 30, 89
  - Radioactif 30, 89
- Encombré 47
- Encombrement 87
- Équipement 84
- Équipement d'Agent de sécurité de Valut-Tec 78
- Équipement de Colon 78
- Équipement de départ à plus haut niveau 81
- Équipement de Frappeur 78
- Équipement de la Confrérie 76
- Équipement de Marchand 78
- Équipement de Mercenaire 79
- Équipement de Miss Nanny 76
- Équipement de Mister Farmhand 77
- Équipement de Mister Gutsy 77
- Équipement de Mister Handy 77
- Équipement de Nurse Handy 77
- Équipement de Pillard 79

- Équipement de Résident de Valut-Tec 78
- Équipement de Scribe de la Confrérie 76
- Équipement de Super mutant 77
- Équipement de Vagabond 79
- Équipement d'Escarmoucheur 77
- Équipement d'Habitant de l'Abri 78
- Équipement d'Habitant des Terres désolées 78
- Équipement d'Initié de la Confrérie 76
- Établi d'armes 222
- Établi de chimie 213
- Établi de robots 221
- Établi pour les armes 211
- Établis 209
- Évolution du personnage 49
- Évolution forcée (trait) 53
- Explosifs 119, 206
  - Cocktail Molotov 120
  - Grenade à fragmentation 120
  - Grenade à impulsion 120
  - Grenade à plasma 121
  - Grenade Nuka 121
  - Grenade ronde 121
  - Mine à capsules 121
  - Mine à fragmentation 121
  - Mine à impulsion 121
  - Mine à plasma 121
  - Mine nucléaire 121
- Exposition aux éléments 192
- Fabriquer 209
- Faim 190
- Fatigue 190
- Fouiller 195
- Garden of Eden Creation Kit: G.E.C.K. 261
- General Atomics International 236, 301
- Gringalet (trait) 56
- Habillement 122, 201
  - Armure à pointes 125
  - Armure assistée 123
  - Armure cage 125
  - Armure d'ingénieur 125
  - Armure de chien 123
  - Armure de combat 134
  - Armure de métal 134
  - Armure de pillard 133
  - Armure de robot 123, 146
  - Armure de scribe de terrain de la Confrérie 125
  - Armure de sécurité Vault-Tec 135
  - Armure de synthétique 135
  - Armure en cuir 133
  - Bleu de travail 125
  - Blouse 125
  - Cagoule de la Confrérie de l'Acier 125
  - Cagoule ou capuche 126
  - Casque de chantier 126
  - Casque militaire 126
  - Chapeau de scribe de terrain de la Confrérie 126
  - Chapeau décontracté 127
  - Chapeau élégant 127
  - Combinaison d'Abri 129
  - Combinaison étanche 127
  - Couvre-chefs 122
  - Harnais 127
  - Manteau lourd 127
  - Masque à gaz 127
  - Masque de soudure 127
  - Peaux 127
  - Pièces d'armure 122
  - Sac cagoule 127
  - Tenue de nomade 128
  - Tenues 122, 124
  - Treillis de la Confrérie de l'Acier 128
  - Treillis militaire 128
  - Uniforme de la Confrérie de l'Acier 128
  - Vêtements de cuir 128
  - Vêtements décontractés 128
  - Vêtements élégants 128
  - Vêtements résistants 128
- Hallucigen Inc. 237, 292
- Hubris Comics 243, 293
- Initiative 24, 48, 74
- Institut (L') 245
- Intrigues dans les Abris 258
- Jeter les dés 13
- Jets de Chance 43
- Les cabots 338
- Les goules et les drogues 167
- Les synthés de troisième génération 370
- Liberty Prime 241
- Lieux Enclavés 196
- Livres et magazines 172
  - ¡La Fantoma! 173
  - Astoundingly Awesome Tales 175
  - Backwoodsman 176
  - Boxing Times 177
  - Duck and Cover! 172
  - Fixin' Things 179
  - Future Weapons Today 176
  - Grognak the Barbarian 174
  - Guns and Bullets 172
  - Live & Love 180
  - Massachusetts Surgical Journal 177
  - Meeting People 173
  - Programmer's Digest 177
  - Tales of a Junktown Jerky Vendor 177
  - Tesla Science Magazine 179
  - True Police Stories 180
  - Tumblers Today 173
  - U.S. Covert Operations Manual 178
  - Unstoppables 177
  - Wasteland Survival Guide 175
- Localisation des dégâts 28
- Main lourde (trait) 56
- Maladies 192
- Marchandage 85
- Marge de complication 17
- Matériaux 211
- Matériaux requis pour réparer les objets 210
- Med-Tek 238
- Miss Fortune (Chance) 21
- Modifier l'équipement 87
- Mods 87
  - Mod de blindage réservé à l'armure assistée X-01 . . . 143
  - Mod de système réservé à l'armure assistée de pillard 139
  - Mod réservé à la machette 113
  - Mod réservé au cran d'arrêt 114
  - Mod réservé au démonte-pneu 117
  - Mod réservé au Flambeur 114
  - Mod réservé au gantelet d'écorcheur 118
  - Mods d'amélioration d'armure 136
  - Mods d'amélioration réservés à l'armure assistée de pillard 139
  - Mods d'amélioration réservés à l'armure assistée T-45 140
  - Mods d'amélioration réservés à l'armure assistée T-51 141

  - Mods d'amélioration réservés à l'armure assistée T-60 . . . 142
  - Mods d'amélioration réservés à l'armure assistée X-01 . . . 143
  - Mods d'armure assistée . . . 144
  - Mods de condensateur réservés au mousquet laser . . . 103
  - Mods de la combinaison d'Abri . . . 129
  - Mods de matériau réservés à l'armure de combat . . . 134
  - Mods de matériau réservés à l'armure de cuir . . . 133
  - Mods de matériau réservés à l'armure de métal . . . 134
  - Mods de matériau réservés à l'armure de pillard . . . 133
  - Mods de matériau réservés à l'armure de synthétique . . . 135
  - Mods de robot . . . 185
  - Mods des armes à énergie . . . 104, 223
  - Mods des armes de corps à corps . . . 112, 225
  - Mods des armes légères . . . 100, 222
  - Mods des armes lourdes . . . 107, 224
  - Mods réservés à l'épée . . . 112
  - Mods réservés à l'Éventreur . . . 113
  - Mods réservés à la batte de baseball . . . 114
  - Mods réservés à la canne . . . 117
  - Mods réservés à la clé serre-tube . . . 115
  - Mods réservés à la masse . . . 116
  - Mods réservés à la matraque . . . 116
  - Mods réservés à la planche . . . 114
  - Mods réservés à la queue de billard . . . 115
  - Mods réservés à la super masse . . . 117
  - Mods réservés au couteau de combat . . . 113
  - Mods réservés au gant de boxe . . . 117
  - Mods réservés au Junk Jet . . . 108
  - Mods réservés au lance-flammes . . . 108
  - Mods réservés au lance-missiles . . . 109
  - Mods réservés au laser Gatling . . . 110
  - Mods réservés au minigun . . . 110
  - Mods réservés au pistolet Gamma . . . 104
  - Mods réservés au poing américain . . . 118
  - Mods réservés au poing assisté . . . 118
  - Mods réservés au rouleau à pâtisserie . . . 116
  - Mods réservés au tuyau de plomb . . . 115
- Moules de robot . . . 185
  - Bobines de radiations . . . 186
  - Bobines Tesla . . . 186
  - Capteurs de reconnaissance . . . 186
  - Champ de furtivité . . . 186
  - Champ de régénération . . . 186
  - Champ de résistance . . . 186
  - Détecteur . . . 186
  - Module d'analyse comportementale . . . 186
  - Module de bouilloire intégrée . . . 186
  - Module de crochetage . . . 186
  - Module de diagnostic . . . 187
  - Module de piratage informatique . . . 187
  - Module de détection de risques . . . 187
- Mourant . . . 32
- Munitions . . . 91, 200
  - Calibre .50 . . . 93
  - Calibre 12 . . . 92
  - Carburant de lance-flammes . . . 92
  - Cartouche 10 mm . . . 92
  - Cartouche 5 mm . . . 93
  - Cartouche 5.56 mm . . . 93
  - Cartouche au plasma . . . 93
  - Cartouche Gamma . . . 93
  - Cartouche .308 . . . 92
  - Cartouche .38 . . . 92
  - Cartouche .44 . . . 93
  - Cartouche .45 . . . 92
  - CE 2 mm . . . 93
  - Cellule à fusion . . . 92
  - Clou de rail . . . 93
  - Fusée éclairante . . . 92
  - Mini-bombe nucléaire . . . 93
  - Missile . . . 93
  - Réacteur à fusion . . . 93
  - Seringue . . . 93
- Munitions aléatoires . . . 200
- Né à l'Abri (trait) . . . 57
- Niveau et expérience . . . 49
- Nourriture . . . 149, 202
  - Biscuits Fancy Lads . . . 152
  - Blé surin . . . 152
  - Bol de nouilles . . . 152
  - Bombes sucrées . . . 152
  - Bouchées d'écureuil . . . 152
  - Bouchées d'écureuil croustillantes . . . 152
  - Boules de gomme . . . 152
  - Brochette d'écureuil . . . 153
  - Brochette d'iguane . . . 153
  - Carotte . . . 153
  - Chair de radcafard . . . 153
  - Chips . . . 153
  - Côtelettes de yao guai . . . 153
  - Côtes de chien . . . 153
  - Côtes de molosse mutant . . . 153
  - Courge . . . 153
  - Cram . . . 153
  - Épi de maïs . . . 153
  - Fausse morille . . . 154
  - Faux-filet . . . 154
  - Filet de darillon . . . 154
  - Fruit mutant . . . 154
  - Goudrelle . . . 154
  - Haricot envasé . . . 154
  - Macaronis Blamco . . . 154
  - Melon . . . 154
  - Mouche bouffie grillée . . . 154
  - Œuf d'écorcheur . . . 155
  - Œuf de fangeux . . . 154
  - Œuf de radscorpion . . . 155
  - Œufs mimosas miam-miam . . . 155
  - Omelette d'œufs d'écorcheur . . . 155
  - Omelette d'œufs de fangeux . . . 155
  - Omelette d'œufs de radscorpion . . . 155
  - Pack de nourriture de l'Institut . . . 155
  - Pain brioché . . . 155
  - Pâte comestible . . . 155
  - Pâté de fangeux . . . 156
  - Pâtée pour chien . . . 156
  - Pomate . . . 156
  - Pommes dandy boy . . . 156
  - Porc aux haricots . . . 156
  - Purée-minute . . . 156
  - Radcafard grillé . . . 156
  - Radcerf grillé . . . 156
  - Ragoût d'écureuil . . . 156
  - Ragoût de radcerf . . . 156
  - Ragoût d'iguane . . . 156
  - Rôti de yao guai . . . 156
  - Soupe de légumes . . . 157
  - Soupe d'iguane . . . 157
  - Steak d'écorcheur . . . 157
  - Steak de radscorpion . . . 157
  - Steak de rataupe . . . 157

  - Steak de reine des fangeux 157
  - Steak de tique 157
  - Steak Salisbury 157
  - Tarte parfaitement conservée 157
  - Viande de brahmine 157
  - Viande de chien errant 157
  - Viande de darillon 157
  - Viande d'écorcheur 158
  - Viande de fangeux 158
  - Viande de fangeux à carapace molle 158
  - Viande de fangeux grillée 158
  - Viande de fangeux rôtie 158
  - Viande de molosse mutant 158
  - Viande de mouche bouffie 158
  - Viande de radcerf 158
  - Viande de radscorpion 159
  - Viande de rataupe 159
  - Viande de reine des fangeux 159
  - Viande de tique 159
  - Viande de yao guai 159
  - Viande en boîte 160
- Nourriture et boissons (convalescence) 35
- Nourritures aléatoires 202
- Nuka Cola Corporation 238
- Objets dangereux 39
- Objets d'atouts personnels 80
- Objets inhabituels 207
- Objets modifiés 199
- Obstacles 38
- Obstacles 198
- Origines 51
  - Goule 52
  - Habitant de l'Abri 57
  - Initié de la Confrérie 51
  - Mister Handy 54
  - Super mutant 53
  - Survivant 56
- Outils et objets utilitaires 181
  - Boîte à outils de luxe 182
  - Brahmine de bât 182
  - Compteur Geiger 182
  - Épingle à cheveux 182
  - Fusée de détresse 182
  - Holoplaques 182
  - Kit de serrurier 182
  - Lampe de poche 182
  - Lanterne 182
  - Lecteur d'holobande 182
  - Multioutil 182
  - Outil de crochetage électronique 183
  - Pip-Boy 183
  - Radio 183
  - Sac à dos 183
  - Torche 184
  - Trousse de médecin 184
  - Trousse de premiers secours 184
- Parfait timing (Chance) 20
- Périls 39
- Périls 198
- Personnalités des Protectrons 362
- Poids 91
- Points d'action (PA) 16, 18, 314
- Points de vie 48, 74
- Points d'étape 49
- Points d'expérience 49, 327
- Portée 28, 37, 89
- Porter secours 33
- Poseidon Energy 231
- Poste d'armures assistées 219
- Poste de cuisine 216
- Post-humain nécrotique (trait) 52
- Projectiles 119, 206
  - Couteaux de lancer 119
  - Javelot 119
  - Tomahawk 119
- Projectiles et explosifs aléatoires 206
- Pulowski Preservation Services 240
- Qualités 88, 90
  - Combat rapproché 90
  - Deux mains 90
  - Dissimulé 90
  - Fiable 90
  - Gatling 90
  - Imprécis 90
  - Imprévisible 90
  - Invalidant 90
  - Lancer 90
  - Mine 90
  - Parade 90
  - Précis 90
  - Reco 90
  - Silencieux 90
  - Vision nocturne 90
  - Zone d'impact 90
- Quantités aléatoires 29
- Quête curieuse 257
- Quêtes 322
- Rang de complication 313
- Rareté 85
- Recettes 210, 211
- Recharger 91
- Récompenses de quêtes mineures et majeures, par niveau 327
- Récompenses de test de compétence, par niveau 327
- Récupérer sa santé 34
- Red Rocket 230, 304
- Regagner de la Chance 21
- Rencontres aléatoires du Commonwealth 305
- Rencontres dans les Abris 256
- Réparations 210
- Repos 35
- Réserve de dés 15
- Réserve de points d'action du MJ 19
- Résidents 197
- Résidents des Terres désolées 330
  - Agent du Réseau du Rail 389
  - Améliorer les PNJ 336
  - Ancien 380
  - Animaux et insectes 337
  - Artilleur 390
  - Béhémoth super mutant 365
  - Brahmine 337
  - Chef pillard 385
  - Chevalier 381
  - Chien 338
  - Confrérie de l'Acier 380
  - Coursier synthétique 372
  - Créatures 334
  - Darillon 339
  - Écorcheur 340
  - Enfant d'Atome 390
  - Eyebot 355
  - Fangeux 342
  - Fangeux chasseur 342
  - Frappeur super mutant 366
  - Goules 353

  - Goules sauvages ... 353
  - Groupes de PNJ ... 333
  - Habitant de l'Abri ... 391
  - Habitant des Terres désolées ... 392
  - Habitants des Terres désolées ... 389
  - Humanoïdes mutants ... 353
  - Jeune fangeux ... 341
  - Kamikaze super mutant ... 368
  - Lancier ... 383
  - Laserotron ... 356
  - Luminescent ... 354
  - Maître super mutant ... 367
  - Marchand/Caravanier ... 393
  - Mercenaire ... 393
  - Milicien ... 394
  - Miss Nanny ... 359
  - Mister Gutsy ... 359
  - Mister Handy ... 358
  - Molosse mutant ... 345
  - Mouche bouffie ... 346
  - Paladin ... 381
  - PE en fonction du niveau du PNJ ... 332
  - Personnages (PNJ) ... 335
  - Pillard ... 384
  - Pillard fouineur ... 387
  - Pillard psycho ... 386
  - Pillard vétéran ... 388
  - Pillards ... 384
  - PNJ et munitions ... 335
  - Protectron ... 361
  - Radcafard ... 347
  - Radcerf ... 348
  - Radscorpion ... 349
  - Rataupe ... 350
  - Réaction des PNJ ... 331
  - Reine des fangeux ... 343
  - Robot sentinelle ... 362
  - Robots ... 355
  - Scientifique de l'Institut ... 395
  - Scribe ... 382
  - Soldat synthétique ... 374
  - Suivants et compagnons ... 336
  - Super mutant ... 364
  - Super mutants ... 364
  - Synthés ... 370
  - Synthétique ... 371
  - Synthétique marcheur ... 373
  - Tique ... 351
  - Tourelle laser ... 378
  - Tourelle laser 3 coups ... 379
  - Tourelle mitrailleuse ... 377
  - Tourelle mitrailleuse 3 coups ... 378
  - Tourelle mitrailleuse MK I ... 375
  - Tourelle mitrailleuse MK III ... 376
  - Tourelle mitrailleuse MK V ... 376
  - Tourelles ... 375
  - Types de PNJ ... 330
  - Yoa Guai ... 352
  - Zetan ... 396
- Résidents, obstacles et périls ... 196
- Résistance aux dégâts ... 48, 74
- Réussite mitigée ... 17, 314
- Réussites ... 14
- Réussites critiques ... 14
- Robco Industries ... 241
- Robot Mister Handy (trait) ... 55
- Scènes de fouilles ... 195
- Se remettre des RAD ... 35
- Seuil de réussite ... 14
- Soif ... 191
- Soigner les robots ... 34
- Soins ... 33
- Soins et durée des maladies ... 194
- Sommeil ... 192
- Stabiliser les mourants ... 34
- Statistiques dérivées ... 47, 74
- Sunset Sarsaparilla ... 239
- Super-Duper Mart ... 244, 268
- Surveillance médicale ... 35
- Tables de butin ... 200
- Terrain difficile ... 38
- Test de compétence (résumé) ... 13
- Test en opposition ... 16, 315
- Tests de compétence ... 312
- Tests en groupe ... 17
- Tir rapide (trait) ... 56
- Tissu balistique ... 126
- Traiter une blessure ... 34
- Troc ... 86
- Trouver de l'équipement ... 86
- Types d'armes ... 88
- Types de dégâts ... 30, 89
  - Dégâts balistiques ... 89
  - Dégâts de poison ... 89
  - Dégâts de radiation ... 89
  - Dégâts énergétiques ... 89
- Ug-Qualtoth ... 234
- US Robotics Disposal ... 243
- Utiliser des Stimpaks ... 34
- Valeur de dégâts ... 88
- Vault-Tec ... 250
- Veinard (Chance) ... 20
- Vente ... 85
- Vêtements ... 122, 124, 201
- Vêtements aléatoires ... 201
- West-Tek ... 246

Fallout

LE JEU DE RÔLE

NOM DU PERSONNAGE

PE GAGNÉS

PE AVANT PROCHAIN NIVEAU

ORIGINE

NIVEAU

FORCE

PERCEPTION

ENDURANCE

CHARISME

INTELLIGENCE

AGILITÉ

CHANCE

POINTS DE CHANCE

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	☐	
Armes de corps à corps [FOR]	☐	
Armes légères [AGI]	☐	
Armes lourdes [END]	☐	
Athlétisme [FOR]	☐	
Crochetage [PER]	☐	
Discours [CHR]	☐	
Discrétion [AGI]	☐	
Explosifs [PER]	☐	
Mains nues [FOR]	☐	
Médecine [INT]	☐	
Pilotage [PER]	☐	
Projectiles [AGI]	☐	
Réparation [INT]	☐	
Sciences [INT]	☐	
Survie [END]	☐	
Troc [CHR]	☐	

COMBAT

DÉGÂTS AU CÀC

DÉFENSE

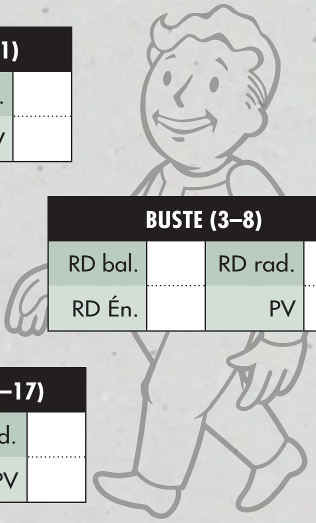
INITIATIVE

POINTS DE VIE

PV max

PV actuels

RD POISON



TÊTE (1–2)			
RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BRAS GAUCHE (9–11)			
RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BRAS DROIT (12–14)			
RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BUSTE (3–8)			
RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

JAMBE GAUCHE (15–17)			
RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

JAMBE DROITE (18–20)			
RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								

© 2022 Bethesda Softworks, une compagnie ZeniMax Media. Tous droits réservés. © Arkhane Asylum Publishing pour la version française. Permission de reproduire pour utilisation personnelle uniquement.

CAPSULES

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET

© 2022 Bethesda Softworks, une compagnie ZeniMax Media. Tous droits réservés. © Arkhane Asylum Publishing pour la version française. Permission de reproduire pour utilisation personnelle uniquement.

Fallout
LE JEU DE RÔLE

NOM DU PERSONNAGE

PE GAGNÉS

PE AVANT PROCHAIN NIVEAU

ORIGINE

NIVEAU

FORCE	PERCEPTION	ENDURANCE	CHARISME	INTELLIGENCE	AGILITÉ	CHANCE

POINTS DE CHANCE

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	☐	
Armes de corps à corps [FOR]	☐	
Armes légères [AGI]	☐	
Armes lourdes [END]	☐	
Athlétisme [FOR]	☐	
Crochetage [PER]	☐	
Discours [CHR]	☐	
Discrétion [AGI]	☐	
Explosifs [PER]	☐	
Mains nues [FOR]	☐	
Médecine [INT]	☐	
Pilotage [PER]	☐	
Projectiles [AGI]	☐	
Réparation [INT]	☐	
Sciences [INT]	☐	
Survie [END]	☐	
Troc [CHR]	☐	

COMBAT

DÉGÂTS AU CÀC

DÉFENSE

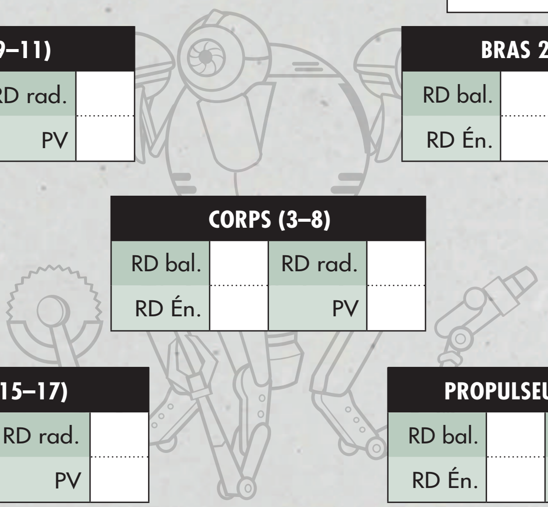
INITIATIVE

POINTS DE VIE

PV max

PV actuels

RD POISON



OPTIQUE (1–2)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BRAS 1 (9–11)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BRAS 2 (12–14)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

CORPS (3–8)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

BRAS 3 (15–17)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

PROPULSEUR (18–20)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								

© 2022 Bethesda Softworks, une compagnie ZeniMax Media. Tous droits réservés. © Arkhane Asylum Publishing pour la version française. Permission de reproduire pour utilisation personnelle uniquement.

CAPSULES

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	

APTITUDES ET TRAITS

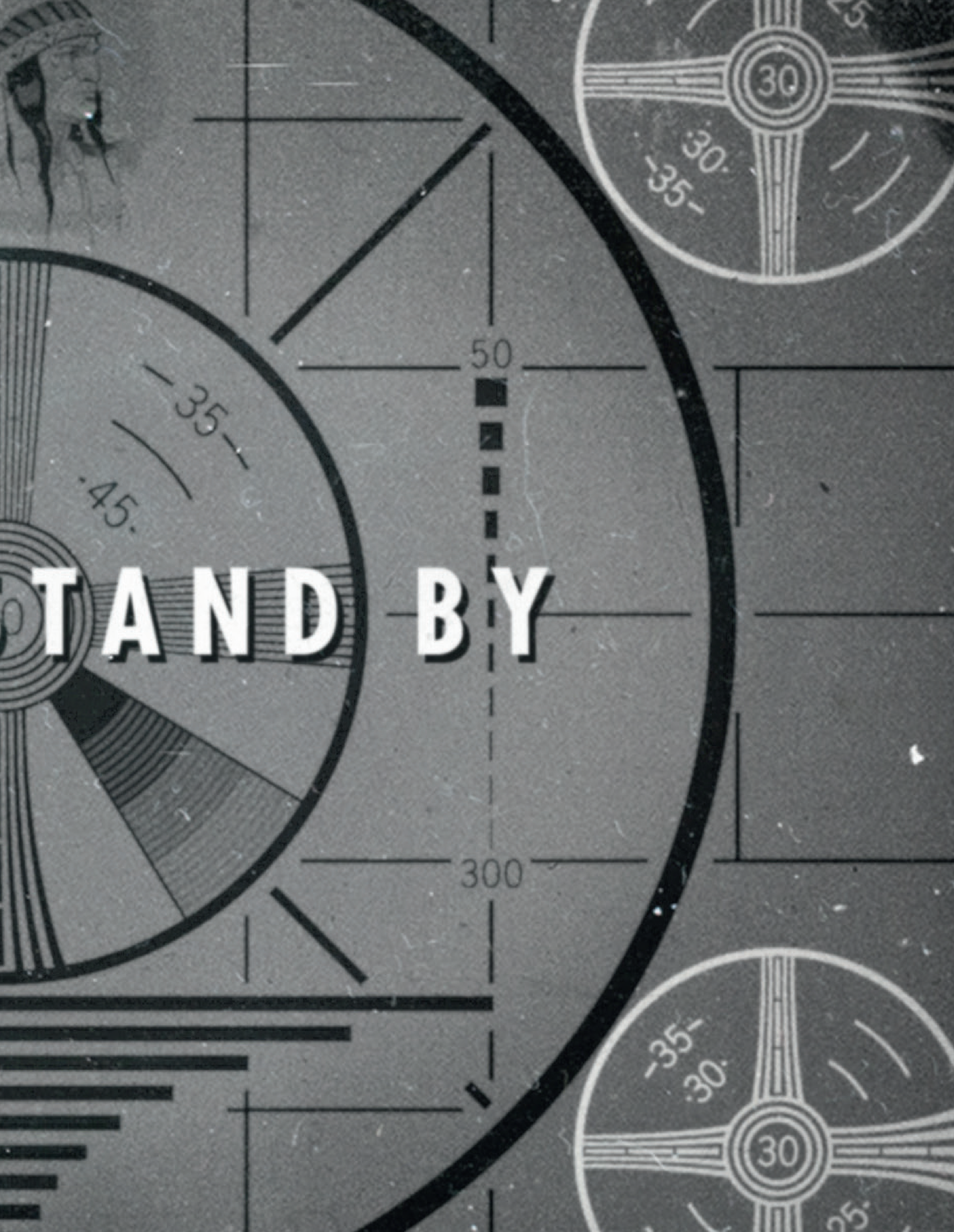
NOM	RANG	EFFET

© 2022 Bethesda Softworks, une compagnie ZeniMax Media. Tous droits réservés. © Arkhane Asylum Publishing pour la version française. Permission de reproduire pour utilisation personnelle uniquement.

Nuka Cola
Nuka Cola
G

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR
Dépôt légal : Février 2022
imprimé en UE
ISBN : 978-2-37255-167-0 - Deluxe : 978-2-37255-168-7

25
30
30
35
325
PLEASE S
30
20
575
35
30
30


TAND BY
50
300
35
45
30
35
25
30
35
30
25

Vous êtes SPECIAL

Plongez-vous dans l'univers des Terres désolées avec le jeu de rôle officiel Fallout™.

Créez votre groupe de personnages originaux, parmi lesquels des habitants de l'Abri, des goules, des super mutants et même des robots.

Racontez vos histoires de survivants dans une Amérique postapocalyptique en tirant parti d'une galerie de personnages non joueurs et d'abominables mutants.

Utilisez des armes, des armures, des drogues et des objets emblématiques tout droit sortis du jeu vidéo.

Pillez les ruines de l'ancien monde et devenez une légende des Terres désolées.

Jouez avec le système 2d20, un système de règles qui convient autant aux situations dramatiques qu'aux scènes d'action.

MODIPHIUS.NET

ISBN : 978-2-37255-167-0

9 782372 551670

FAL-01

UNE PUBLICATION ARKHANE ASYLUM PUBLISHING
WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

55 €

© 1997-2022 Bethesda Softworks LLC, une entreprise du groupe ZeniMax Media. Bethesda Softworks, ZeniMax et les logos du jeu sont des marques déposées de ZeniMax Media Inc. aux USA et/ou dans d'autres pays. Fallout et les logos en lien sont des marques déposées de Bethesda Softworks LLC aux USA et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.